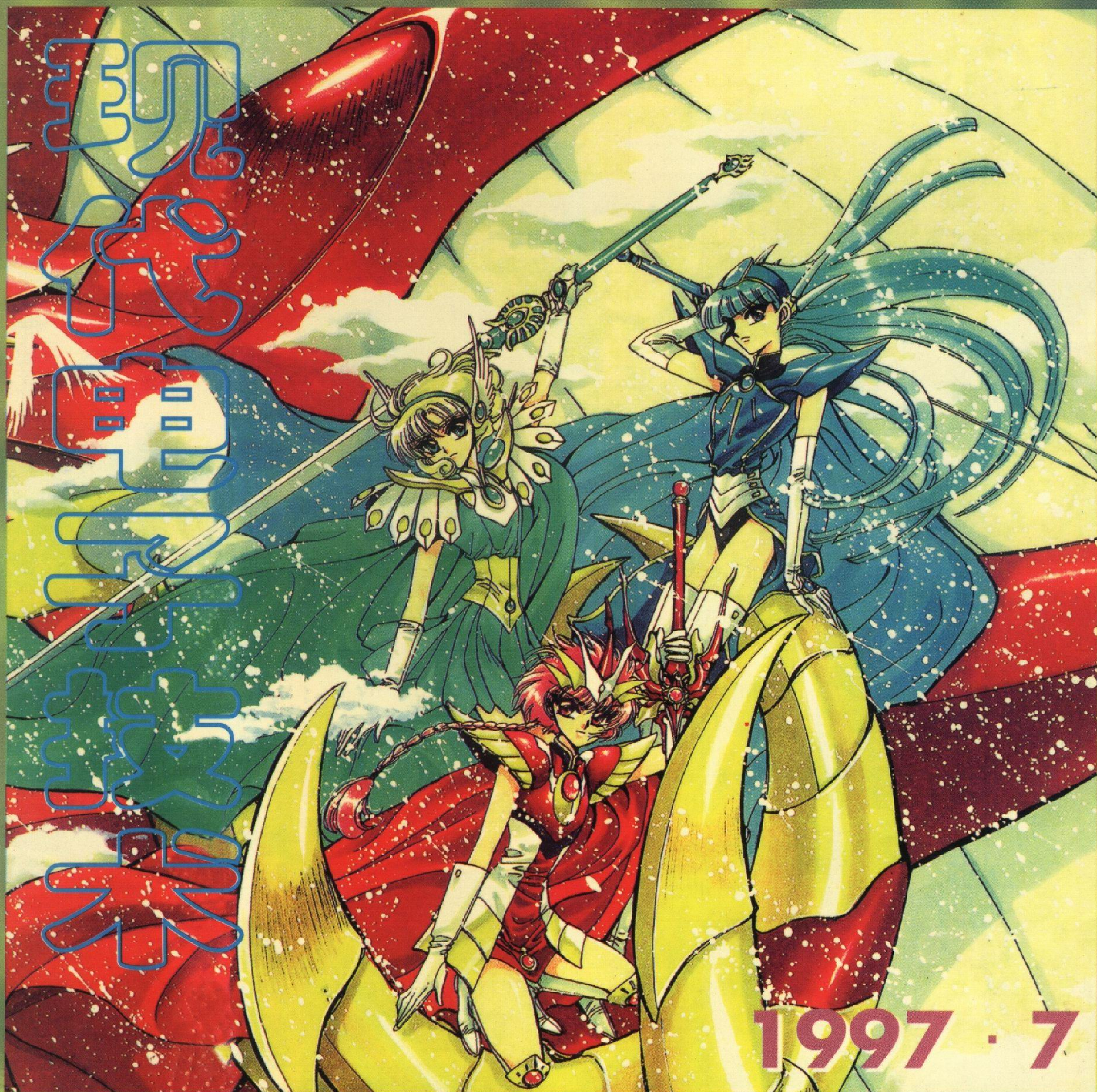
TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：FF Ⅶ悬疑大公开！ (PS)

惑星强袭完全攻略 (SS) TOBAL2 彻底解析 (PS)



GUNDAM 0079

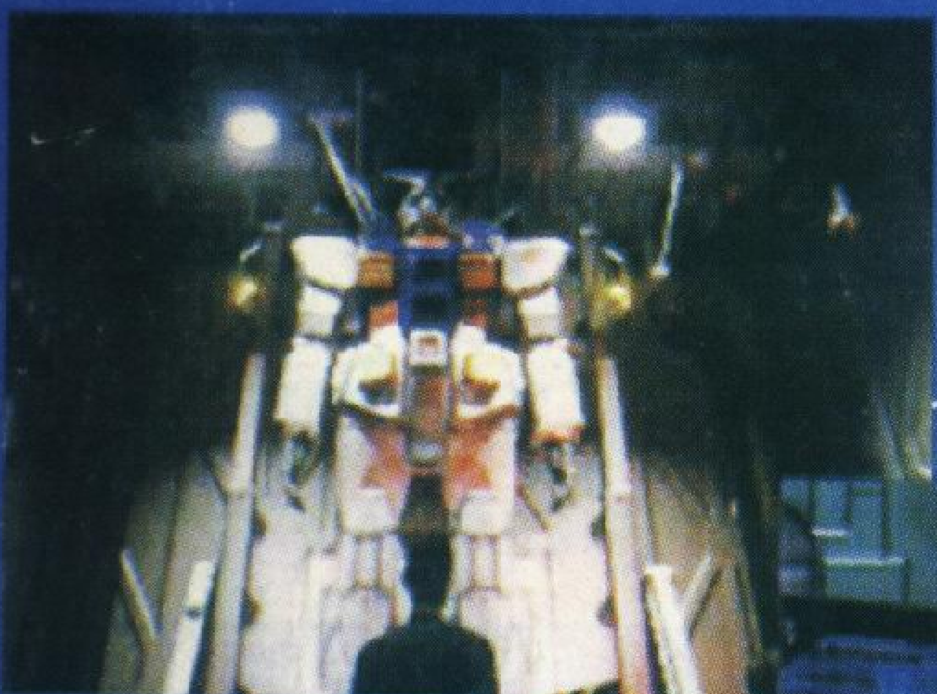
机种：PS　类型：ACT　厂商：BANDAI　媒体：CD-ROM

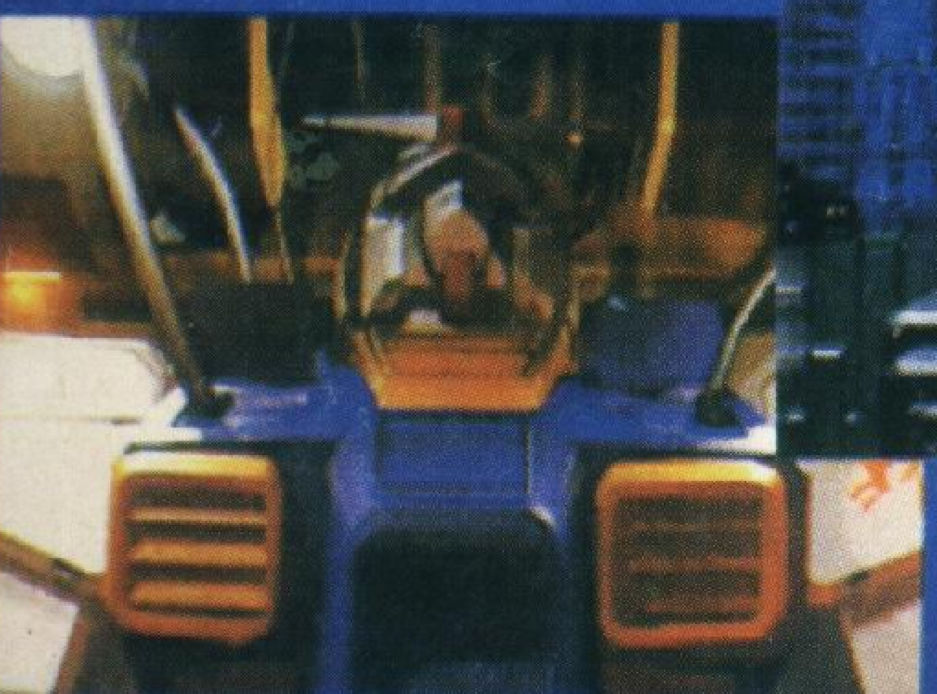




游戏中当然少不了出色的片头MOVIE，真人＋CG的手法运用得相当优秀！















红色彗星夏亚以这样的面貌出现，您满意吗？

《高达0079》在原著“高达系列”中是非常有名的一部作品，极具魅力的两位角色—阿姆罗与夏亚均会登场，在那被称作“一年战争”的宇宙大战中进行他们的宿命之对决！

此次，PS版的《高达0079》制作得颇有特色，全部人物都是由美国演员扮演，看惯了卡通片的玩家是否会喜欢这种形式呢？游戏的故事流程基本忠于原作，关键的地方会有选项出现，而战斗中则是以主观视角进行，攻击敌人时可以选择各种强力的武器！

本作预计于97年4月发售，随后还会有由BANDAI公司以高达为角色制作的几款游戏，如《SD高达》、《高达之战斗专家》等。看来，BANDAI与SEGA宣布合并后，并没有影响其为PS制作游戏的计划，但到10月1日正式合并以后情况又将如何，现在还是未知之数！

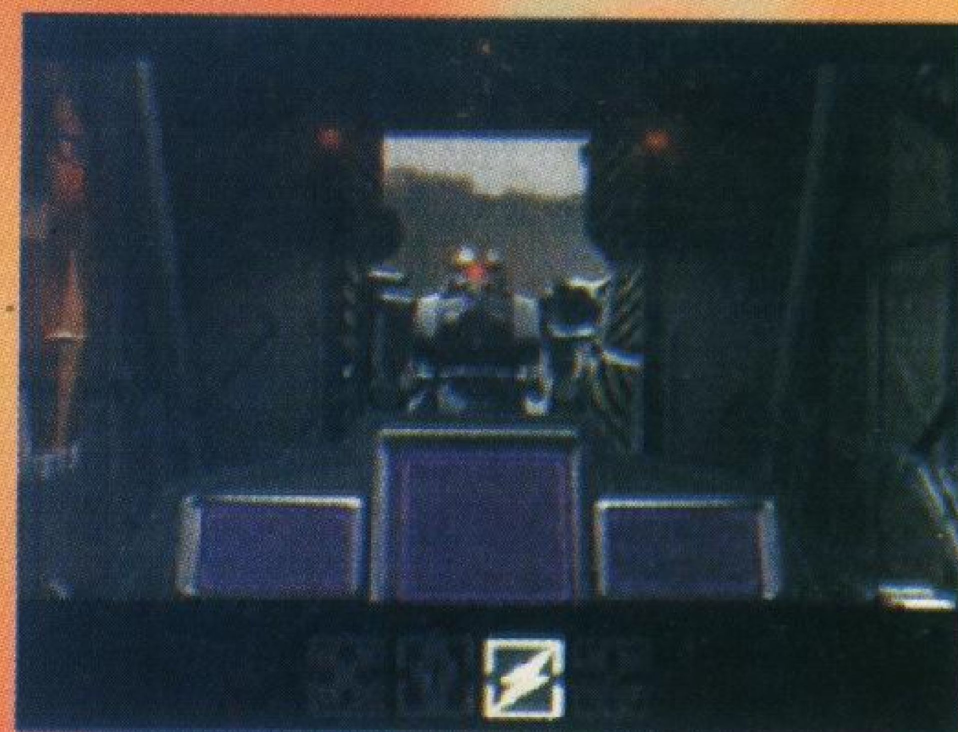


游戏中的人物都是真人扮演，画面素质颇高。

战斗时炮火的描绘也十分逼真。



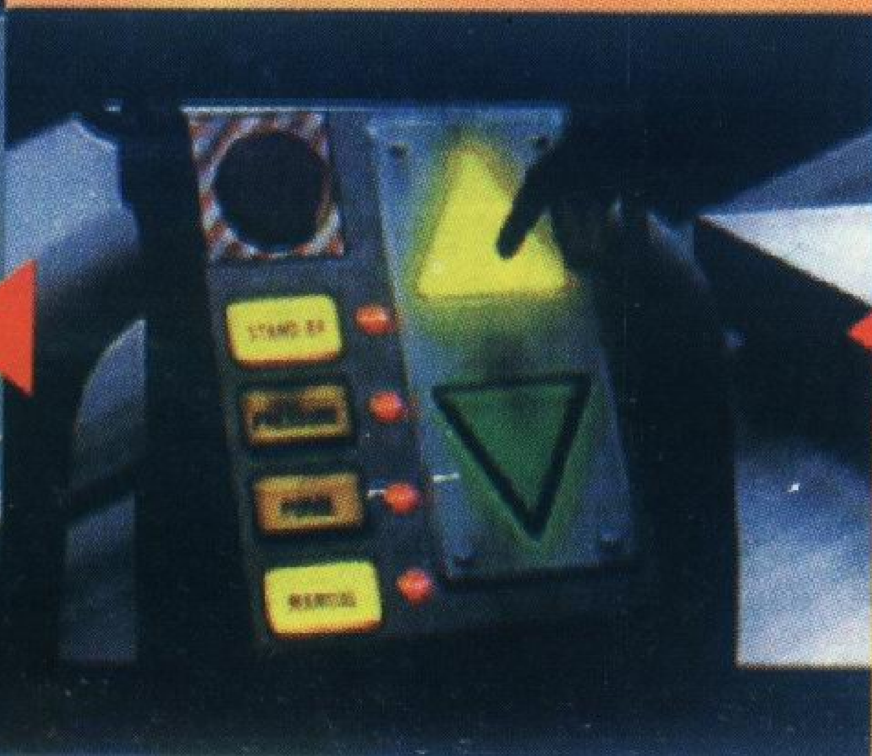
许多原著中熟悉的人物和对白在游戏中一样可以找到。



游戏进行过程中会有许多选项出现。

这是一组战斗时的画面，在本作中判断力是十分重要的，只有正确选择才能顺利过关。







卷首语

各位朋友，暑假好！

天气很热啊，最近在玩什么好游戏呢？时间比平常充裕了许多吧！

在本期杂志中，侧重点放在了知识性和趣味性方面，比如《GAME 业界最前线导游》旨在为大家介绍近期的佳作，而《机动战士高达的世界》则是继《GAME 国的 CLAMP 君》之后又一篇国内漫画界的著名人士所撰写的关于动、漫画方面的文章。虽然在本期中攻略不是很多，但不要忘了我们马上将要推出《电子游戏最新指南与攻略》，大家所需要的攻略相信会在这本书中找到。

七月份对本刊和所有关心我们的朋友来说都是不同寻常的，心中的情感实非短短几句话所能尽诉，其实好朋友贵在知心，我们与广大读者也是这样，不是吗？

本刊编辑部

现代电子技术

(月刊)1997 年第 7 期　　(总第 86 期)1997 年 7 月 15 日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆广　告

☆游戏名品

☆特　稿

☆纵横四海

☆电脑宝岛

本期封面:《魔法骑士》
本期封底:《格斗之王》
本期海报:《轰天大灌篮》

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段 8 号
邮编　710061
北京电脑工作室　海淀区花园东路 8 号中区 1 号楼 262 室(48 分箱)邮编 100083
咨询电话:(010)62045118 - 02

出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:CN61 - 1224/TN
国际标准刊号:ISSN　1004 - 373X
印刷:西安新华印刷厂
发行　陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号　52 - 126
广告登记证号　陕工商广字 01 - 036 号
定价　6.50 元



本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时,便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

致读者: 暑期笔会的活动已在筹备中,应部分作者要求名单暂不刊出,但本刊将在下期的新闻中报导活动的概况。关于"集刊标、中大奖"的活动有些读者因未能买到 1、2、3 月的杂志而担心无法参加,其实大可不必如此,本刊一定会有补救措施,注意看以后的广告哦!

“电子游戏与电脑游戏”1岁了！

在这大喜的日子里，编辑部将与广大支持帮助我们的朋友同庆！

《电子游戏最新指南与攻略》即将上市！！！

周岁贺礼

势必精彩

这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部，其形式新颖、内容丰富。本书分为两个部分：

“指南”会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

“攻略”亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

《电子游戏最新指南与攻略》着重的是实用性，不仅可弥补《'96典藏本》和期刊的不足，而且在内容和质量上又有了长足的进步。另外，本书除配有精美的彩页外，仍将附送大幅游戏海报。

定价：22元

内容提要

SCE年度超难A·RPG巨作《阿兰多拉》完全攻略！

SEGA公司超大作《机动战舰》全部人物攻略详解！

CAPCOM近期三大格斗游戏(《街头霸王EX PLUS》、《街头霸王3》、《恶魔救世主》)完全出招！

NAMCO皇牌3D经典《铁拳3》出招解析！

……

除以上内容外，书中还收录有近期几乎全部著名游戏的完全攻略及热斗出招，实为一本不可多得的工具书！

你买了没有！不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标 中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行“集刊标、中大奖”的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1－12月的所有标刊，并按要求（具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明）寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名　多媒体586电脑

一等奖：一名　多媒体486电脑

二等奖：三名　世嘉土星或索尼PS

三等奖：五名　超级任天堂16位机

参予奖：一百名　原版电脑光盘1张(套)

幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送！好运在等待着你！

秘法不传　技艺无双　宝藏奇书　典籍再现

好评热销中

《秘技宝典·续》

好评热销中



该书是北京电脑工作室与"名品消费"杂志社合作期间于96年底编辑完成的，可以说是《'96典藏本》的姐妹篇。

次世代主机已经是现在游戏机发展的主流，向这个方向过度势在必然，而《秘技宝典·续》一书正是顺应这一潮流，为广大玩家迈入一个崭新的游戏时代提供可靠的向导。本书中收录了PS、SS两大次世代主机自推出以来至96年底的全部游戏，既有简洁明了的介绍又有方便实用的秘技，既可作为游戏目录以便查阅，也可作为攻关时的左膀右臂，高水平的玩家不可不备。

《秘技宝典·续》版式设计新颖，封面华丽，并在国内电玩书籍中首开先河，创造性的采用了"束腰"，可与任何典藏书籍相媲美。有意购买者请与北京电脑工作室联系，免收邮费。

咨询电话：62045118转02　　定价：18.80元

邮购地址：北京市海淀区花园东路8号中1楼262室(48分箱)

北京电脑工作室收

电子游戏与电脑游戏编辑部

暑期的礼物　爱心的奉献

邮购通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏，共收录攻略30篇，并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍，文字流畅，简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评，许多城市已然脱销。本编辑部现调来少量存货，望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室！

此外，在这暑期到来之际，为了能令广大玩家在假期内能轻松愉快的攻关，编辑部特决定对所有在此期间汇款邮购的朋友免收邮费，也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。



存货不多，欲购从速！切勿乱汇款，以免造成不必要的损失。

好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》即将上市

"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

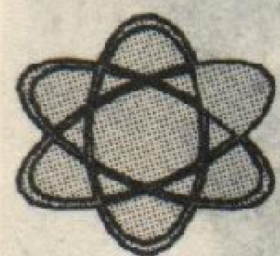
《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容，大16开本，480页。封面封底经过重新设计，非常精美。

每本 **28**元

物超所值　永久珍藏

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻
NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING



SEGA 与 BANDAI 取消合并计划

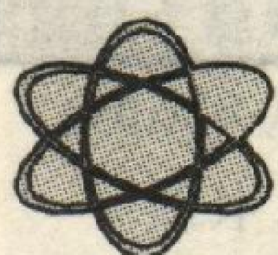
本刊发稿之时收到确切消息，SEGA 与 BANDAI 的合并计划已宣布取消！这一绝定是在 5 月 27 日公布的，SEGA 与 BANDAI 分别召开了记者招待会，对取消的原因作出了解释。据称，提出取消的是 BANDAI 公司，在27 日午后所召开的 BANDAI 公司临时董事会上通过了取消决议。事后，BANDAI 的社长山科诚与 SEGA 公司的社长中山隼雄均对此事表示认可。

本来两大公司合并之后的名称已然确定，一切都在顺利进行，可就在无数 SS 玩家翘首企盼的时候，情况突然发生了变化。山科说："在 27 日的临时董事会上，董事们分别对合并阐述了自己的意见，并非所有人都赞成合并，有人认为合并并非十分必要，而业务互助才是最佳形态。出于这种考虑，所以向 SEGA 公司提出取消合并的意见。"此外，"两社的企业文化存在分歧，如合并有可能产生不良影响。"

发表以上解释后，山科为表示对此事件负责，与 29日宣布辞去社长职务。在 SEGA 公司所召开的记者招待会上，中山社长对合并解除的原因进行了说明："BANDAI 公司的成员们对合并有着种种主观的想法，直至作出最后决定之前，双方的意见仍无法统一，因此最后便只有取消合并！"

但是，合并的取消并不代表 SEGA 公司与 BANDAI 公司间的关系完全破坏，两社今后将以业务互助的方式展开商业活动，比如，开设新的街机游乐场所、配套设施及开发家用软件等。但是，现在既然发生了如此之大的乱子，今后的合作将如何展开呢？

对于目前销售业绩并不理想的 SS 而言，SEGA 与 BANDAI 的合并无疑是一股新的动力，但合并已然化为泡影，雪上加霜的 SS 今后将会怎样，是否还能给广大拥护者以惊喜，现在还实所难言！本刊一有这方面的消息将会在第一时间为大家报道。



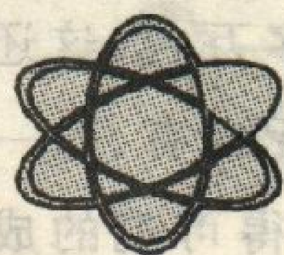
光荣公司与多摩美院开展技术合作

5 月 21 日，由光荣软件公司与多摩美术大学联合召开的电脑化美术教育协同计划的记者招待会。

该计划主要内容由多摩美院添置 60 余台 3DCG 工作台开始，由光荣方面派出讲师对美工、设定及原画等方面的技术人才进行授课。



"对于这次计划，本社为培养更多的多媒体时代技术人员，为新时代的社会提供人才，而决定合作。对于毕业生，希望他们能够以优异的成绩完成学习，加入本社。"（光荣副社长襟川惠子）



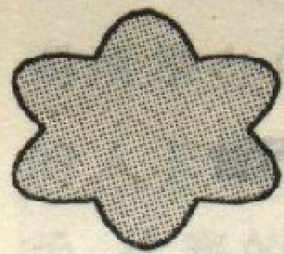
SEGA 不断推出 X－BAND 联网游戏

SEGA 公司近日发表了利用土星主机扩大家庭用多媒体服务的计划，对应此计划所新公开的软件共有十余款，均是对应通信对战的 X－BAND　MODEM 的专用游戏软件。

已决定发卖的软件目前有：《水面竞速》、《泡泡龙 3》、《泡泡方块 SUN》、《迷你四驱大赛》四款，除此以外的节目亦预定于年内发售。另外，对应数码影像技术的家庭用可视电话系统"SS·PHOENIX"也在开发中，不过届时摄影机的定价可能会颇高。

SEGA 广告部称："为了扩大家庭用多媒体的服务范围，本社将建立自己的网络管理系统，主要用途将设定在专用通信对战游戏大会等活动，我们的目标是拥有 50 万用户。"

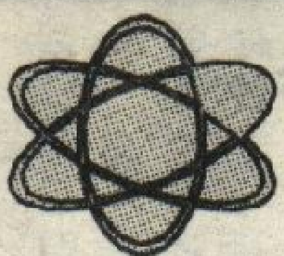
SEGA 将在多媒体方面所做的发展计划，有望将网络通信普及的进程加快一步，我们都衷心希望这一天早日到来。



世嘉推出半透明 SS 手柄"COOL PAD"

SEGA 近日公布了"新型土星用手柄"，被命名为"COOL PAD"的这种手柄，其实与旧型 SS 手柄并无太大区别，不过其外壳采用半透明的黑色合成塑料制成，内部的电子原件清晰可见，有兴趣的玩家可以向当地专卖店询问及定购。





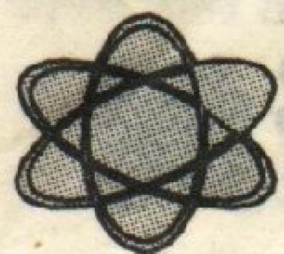
"宠物蛋"手掌机发卖势头强劲

从去年秋天开始发售，至今其势头不衰的"宠物蛋"，其市场与联营企业的规模越来越大，迄今为止，已有众多厂商、企业得到 BANDAI 的指定许可推出此产品，包括著名的足球队"横滨飞翼"、日本航空公司、森永奶制品企业等等。





目前，国内有些大中商场也已有出售同类商品，有兴趣的玩家不妨买来一试。



各大主机商战态势调查大公开

下面大家将看到的，是96年三月底至97年三月底一年间各主机的销量总结。

从数字可以看到，在SS、PS、N64三大机种中，PS的销量增长率占据压倒性优势，在这一年间销量上升了四百多万台，这还只是日本国内，在海外也基本呈类似状态。任64从无到有，这一年间虽受软件数量限制而未能大展拳脚，但是也取得可观的成绩。SS则相对而言比预想中稍稍逊色。除了这三大机种，GB在“口袋妖怪”的帮助下，96至97一年间销出了接近三百万台，是上一年销量的三倍 左右。在下面的表中，便分别是日本国内及海外去年的销量增长值，对应每一机种的两项数字分别是96年三月及97年三月时的统计数字。



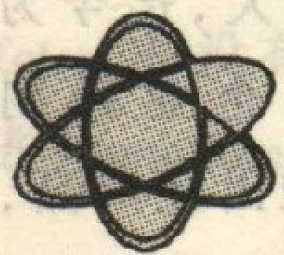
各大机种之争究竟谁会是最后的赢家？

（国内）

厂商	机种	销量
任天堂	超级任天堂(SFC)	1625万台／1687万台
	GAME BOY(GB)	1216万台／1502万台
	任天堂64(N64)	—／204万台※3
世嘉	土星（SS）	250万台／480万台
SCE	索尼（PS）	246万台／650万台※4
NEC HE	PC－FX	22万台／27万台
松下电器 三洋	3DO	72万台／75万台
SNK	NEO.GEO	—／30万台※5
	NEO.GEO CD	—／40万台※5

（海外）

厂商	机种	销量
任天堂	超级任天堂(SFC)	2605万台／2873万台
	GAME BOY(GB)	3550万台／3973万台
	任天堂64(N64)	—／342万台※3
世嘉	土星（SS）	90万台／276万台
SCE	索尼（PS）	200万台／700万台
松下电器	3DO	60万台／63万台
SNK	NEO.GEO	—／5万台※5
	NEO.GEO CD	—／10万台※5

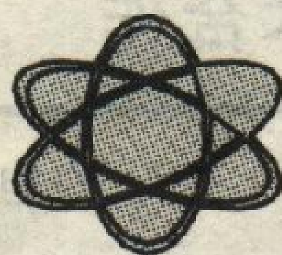


日本电脑游戏作品大奖结果公开

近日，由日本电脑软件协会（简称CESA）发表了优秀软件作品大奖，随着评选揭晓，获奖作品亦纷纷发售纪念性的限定版。

首先，是在这次第一届CESA大奖中光芒四射的AVG“樱花大战”，得奖后推出了封套上盖有获奖纪念印章、并附送特制鼠标垫的“樱花大战限定复刻版”，于6月20日发售，定价8800日元。

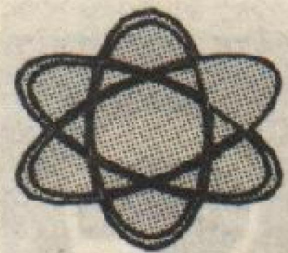
关于射击类游戏获得大奖的“VR特警2”，也将于7月24日推出附送光枪的限定版，定价6800日元。另外，获得画面、创意两奖项的动作游戏“NIGHTS”及运动类游戏“水面竞速”，也推出了低价格的纪念版，均于6月20日以2800日元的价格发售。



GAME BOY又出新颜色

任天堂将会在7月11日，正式推出名为“GAME BOY PINK”的全新颜色GAME BOY POCKET，售价为6800日元。其颜色主要是以粉红色为主，最特别的地方是有一个显示剩余电量的灯，凭灯光的亮度便可知道电池将在何时用尽。

另一方面，BANDAI“宠物蛋”的GB版《发现游戏！TAMAGOTCH》除了会在6月27日推出普通版外，任天堂还会在7月11日推出一套连同GAME BOY PINK的特别套装，价格为11000日元。至于这个套装版的特别之处，就是盒带和主机同样是粉红色，至于普通版则是白色。



关于《格斗之王'97》的新消息

SNK公布，《格斗之王'97》的NEO·GEO的家用版暂定于8月31日(卡带)及9月31日(CD-ROM)推出，价格未定。此外，SNK公司正在公开招募为草雉京的恋人YUKI的配音人选，至于YUKI在游戏中究竟以怎样的形式登场(会否作为草雉队中的一员呢?)现在还不甚明了。

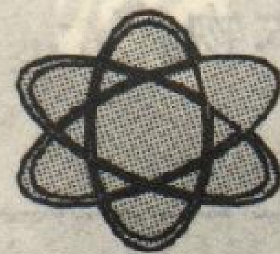
SNK公司于6月18日将会推出一个名为《格斗之王'96完美之档案》的电脑资料集，其内容包括了游戏的设定资料集、草雉京与八神庵的配音、新世纪乐曲杂技团的新曲等，而最吸引人的应该是由森气楼(SNK专用画师，其代表作品有《格斗之王》、《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《侍魂》等著名系列)所绘画的全新MOUSE PAD，该资料集对应WIN 95和MAC系统，售价为7140日元。它与NEG·GEO版的COLLECTION一样，玩者可在训练模式中观看每位角色的各种必杀技，资料性较SS版为丰富。



附：

YUKI个人资料：

出生日期：3月20日
年龄：18(高中生)
出身地：东京
血型：A
身高：167cm
兴趣：旅行，125c.c以下电单车驾驶执照
喜欢的食物：日式薄饼
得意的运动：跳高
重要的东西：陆运会的照片
讨厌的东西：不可靠的人
三围：83cm·54cm·81cm



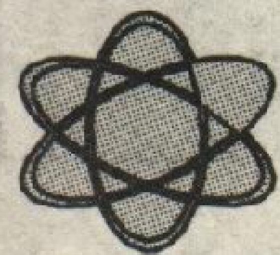
CAPCOM公司暑期佳作不断

CAPCOM公司宣布由ARIKA开发的PS版3D格斗游戏《街头霸王EX PLUS α》定于97年7月18日面市，据称本作除原有的7名隐藏角色外，另外还有杀意隆、解除血之封印的北斗、CYCLOID β及CYCLOID γ，价格未定。

此外，受期待的SS版AVG大作《生化危机》将会在97年7月25日正式发售，价格为4800日元。

原定于7月18日和8月29日分别推出的SS版和PS版《超级漫画英雄》已将发售日推迟。

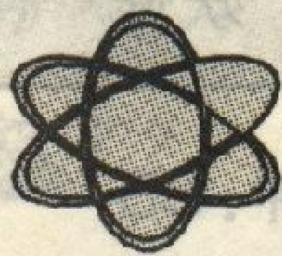
顺便一提，继《超级方块霸王》后CAPCOM将在WIN 95系统上推出另一款对应游戏《街头霸王ZERO》。



SS版《东京番外地》值得期待

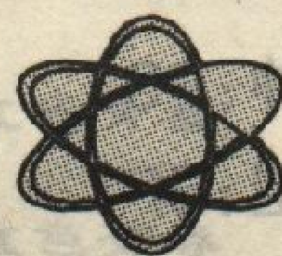
SS版《东京番外地》将与97年7月25日在日本及中国国内同时发售。本刊记者就此事采访了四通国际贸易公司的有关人员，据称《东京番外地》将以CD两枚组大手笔推出，游戏画面十分细腻，动画为60帧/秒，采用高解像度。

一般来说，格斗游戏采用一枚CD已足以容纳全部内容，但此次SEGA公司却别出新裁的使用了两枚CD的大容量，究竟第二枚CD中是什么内容呢?对此玩家中众说纷纭，看来详情也只有等到发售日到来才会见分晓。目前可以肯定的是，《东京番外地》绝对是一款值得期待的格斗游戏，其在操作手感等方面将会给玩家以全新的感觉。



SNK于美国建立新公司

外电报道，SNK已在美国矽谷成立了一间名为SNK U.S. TECHNOLOGY的新公司，以进行新游戏之CG与数码影像的研究和开发，而这公司除了游戏开发人员外，还有像生物学等不同方面的专家，作用是从各个角度去分析所制作3D影像的真实性，至于是否由他们去开发对应NG64的新游戏，有关方面目前仍未公布；当然，最大的可能性就是像SQUARE LA那样，以替日本方面制作CG为主。



《VR战士2》大赛现场采访

灿烂的五月，由四通国际贸易公司和世嘉华瀚文化娱乐公司所举办的《VR战士2》大赛的决赛在明星店开战了。这次参加的人非常多，而且还有部分日、韩的留学生以及上海派来的选手。比赛的整体水平比较高，尤其是以北京的饶云山、刘浩；上海的徐升和日本的西田腾更加出色一些。



决赛进入后期，战斗更中激烈。从整体上看基本成了"京派"(北京选手)与"海派"(上海选手)的大对决。"京派"选手多使用结诚晶，招式华丽，"崩击云身双虎掌"的使用极为熟练。"海派"选手多选用陈洛，招式并不多，但是非常实用。



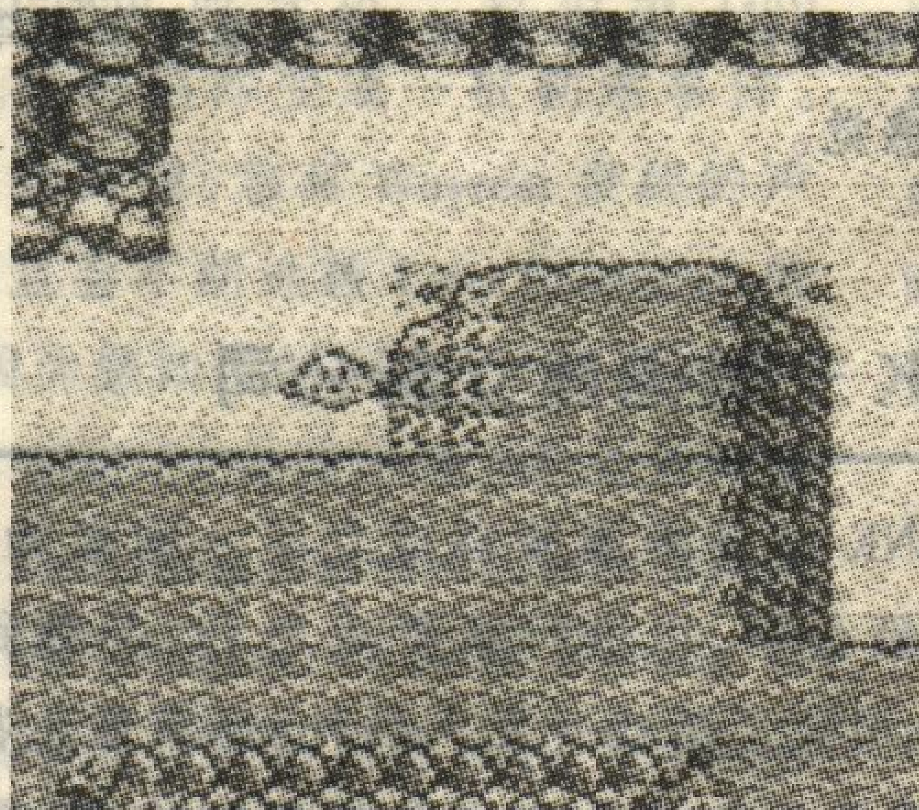
总决赛是在刘浩(北京)与徐升(上海)之间展开，结果是上海徐升获得了总冠军。在之后对冠军的采访中得知在上海有许多的游戏店都已经有《VR战士3》，而且价格适中，看来上海的街机玩家真是很幸福。真希望北京也能达到这种地步。

比赛之后，对世嘉华瀚和四通国际贸易公司进行了采访。又据消息得知在今年暑期很可能举办《VR战士2》SS版的家用机大赛。

日本GAME热作排行榜

6月20日发布 TOP TEN TOP TEN

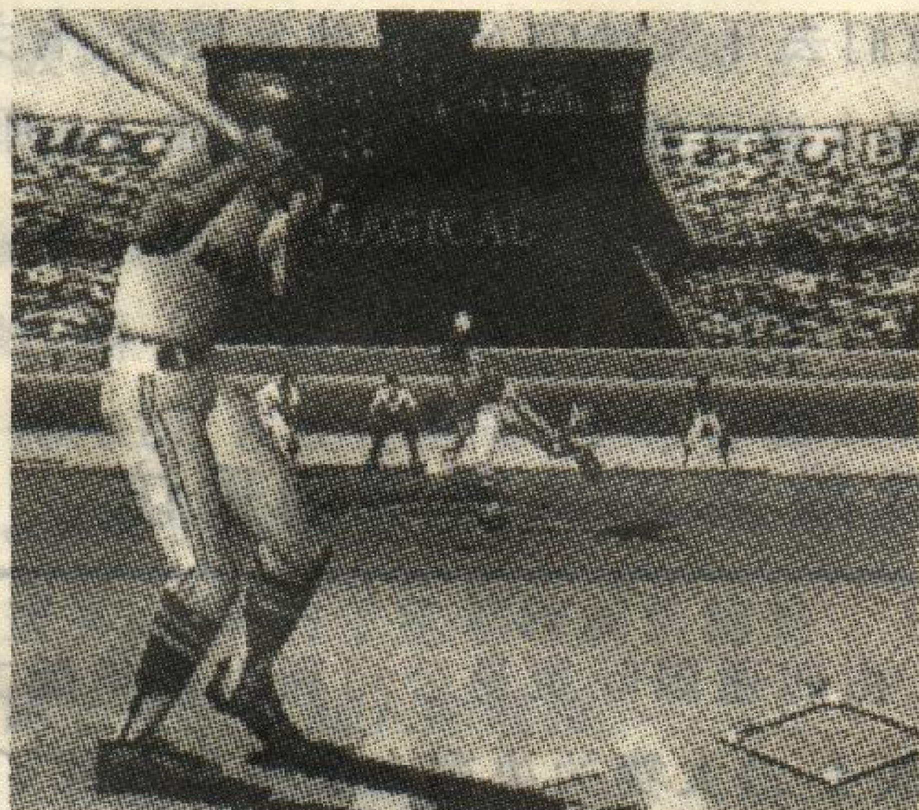
1



口袋妖怪

机种:GB
类型: RPG
厂商:
任天堂

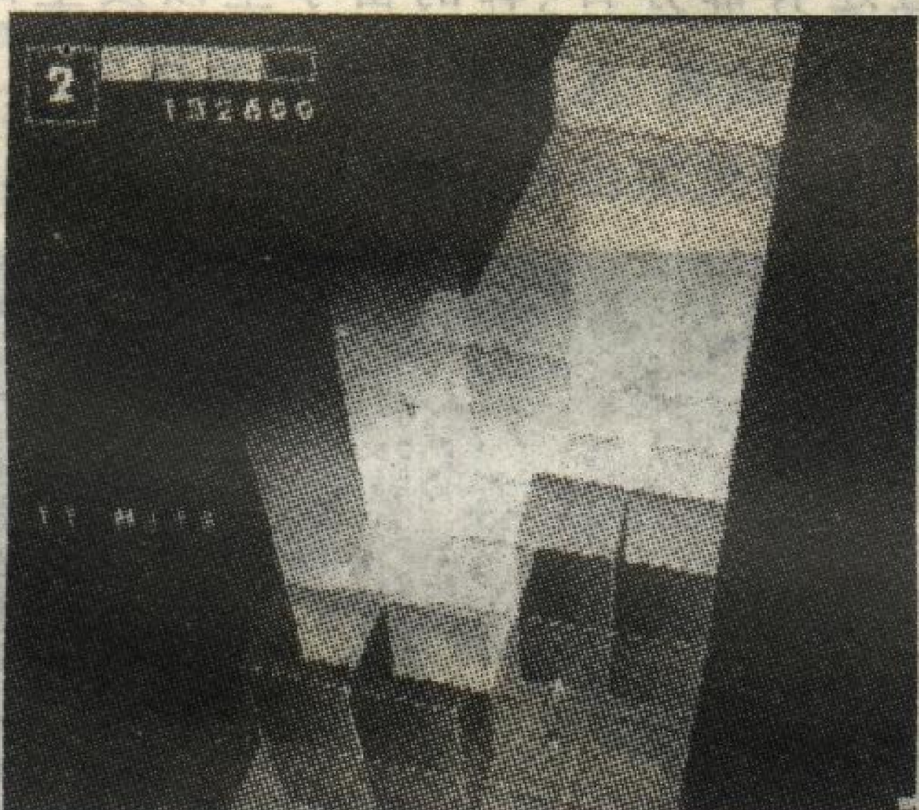
2



甲子园V

机种:PS
类型:SPT
厂商:
魔法

3



I·Q大挑战

机种:PS
类型:PUZ
厂商:
SCEI

4



TOBAL2

机种: PS
类型: ACT
厂商:
SQUARE

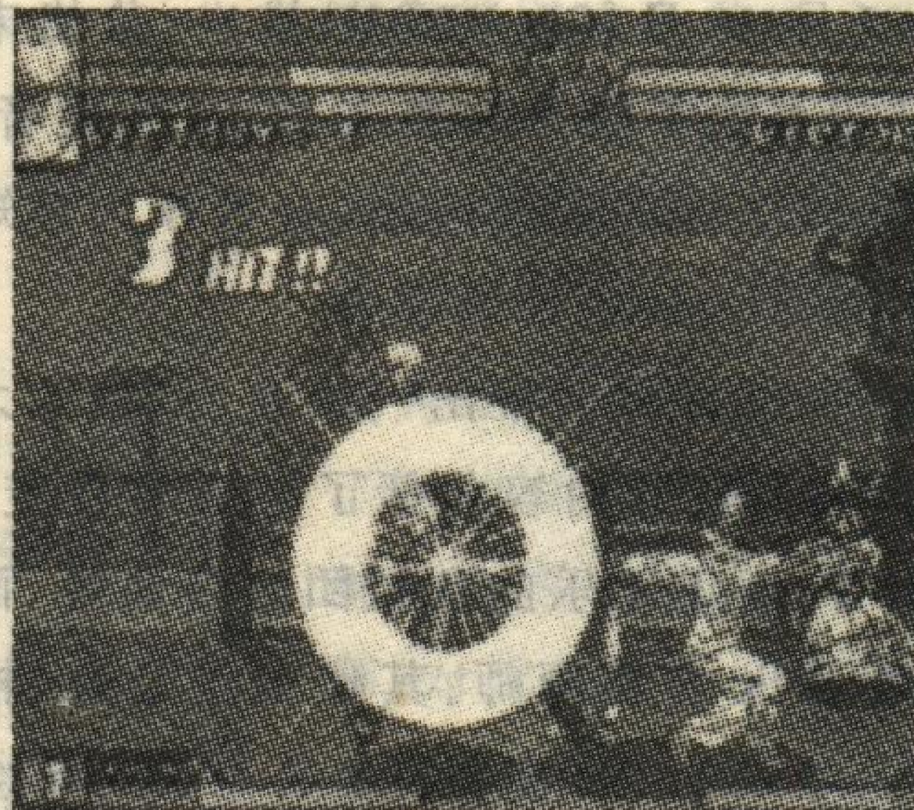
5



星际火狐64

机种:N64
类型:STG
厂商:
任天堂

6



豪血寺一族3

机种:SS
类型:ACT
厂商:ATLUS

7



啪啦啪啦啪

机种:PS
类型:ACT
厂商:
SCE

8



柏青哥实机模拟游戏

机种:PS
类型:ETC
厂商:
日本物产

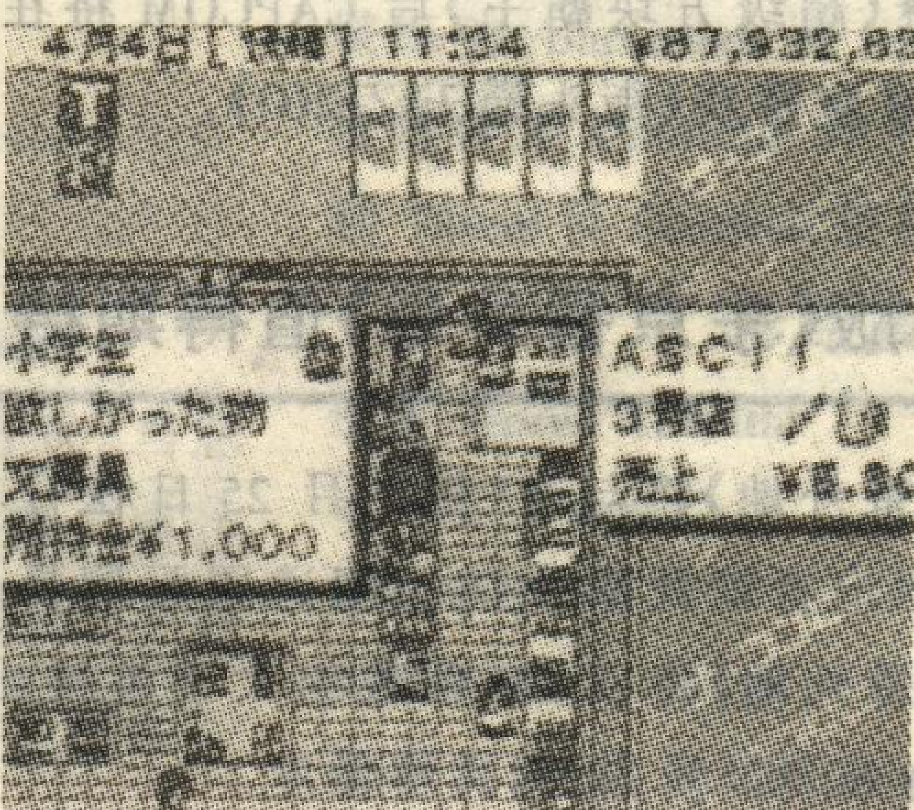
9



最终幻想Ⅶ

机种:PS
类型:RPG
厂商:
SQUARE

10



连锁商店

机种:PS
类型: SLG
厂商:
HUMAN

GAME业界最前线导游

——'97下半年软件购入日程表

责编/BLUE
编译/KING

●到底买哪一款呢？钱不够了……
●哪款才是所谓"大作"呢？
●期待的"那个节目"何时出现呢？
●"那部作品"开发到什么程度了？
●究竟哪部主机会更有前途呢？

作为GAME发烧友的读者朋友们，以上的种种问题是否也经常令你们困扰呢？尤其在购入新机器，新软件的时候，因此呢，如果有一份日程式的表格化资料，便可以使消费的方向性和计划性强得多了。

今年的头几个月，真正的优秀热作出现的很少，让人感到气闷。而从6月份起，这种状况开始改观，包括6月18日的PS"最终幻想战略版(FFT)"、6月19日的"心跳对战方块"、6月20日SS的"音速小子大集合"以及6月27日在SS和PS上同进发售的"真说侍魂武士道烈传"等，下面我们从7月开始，看一看预定推出的作品中较有名的那些GAME，并且对于值得推荐的节目单独做一下重点介绍。

夏(7~8月)

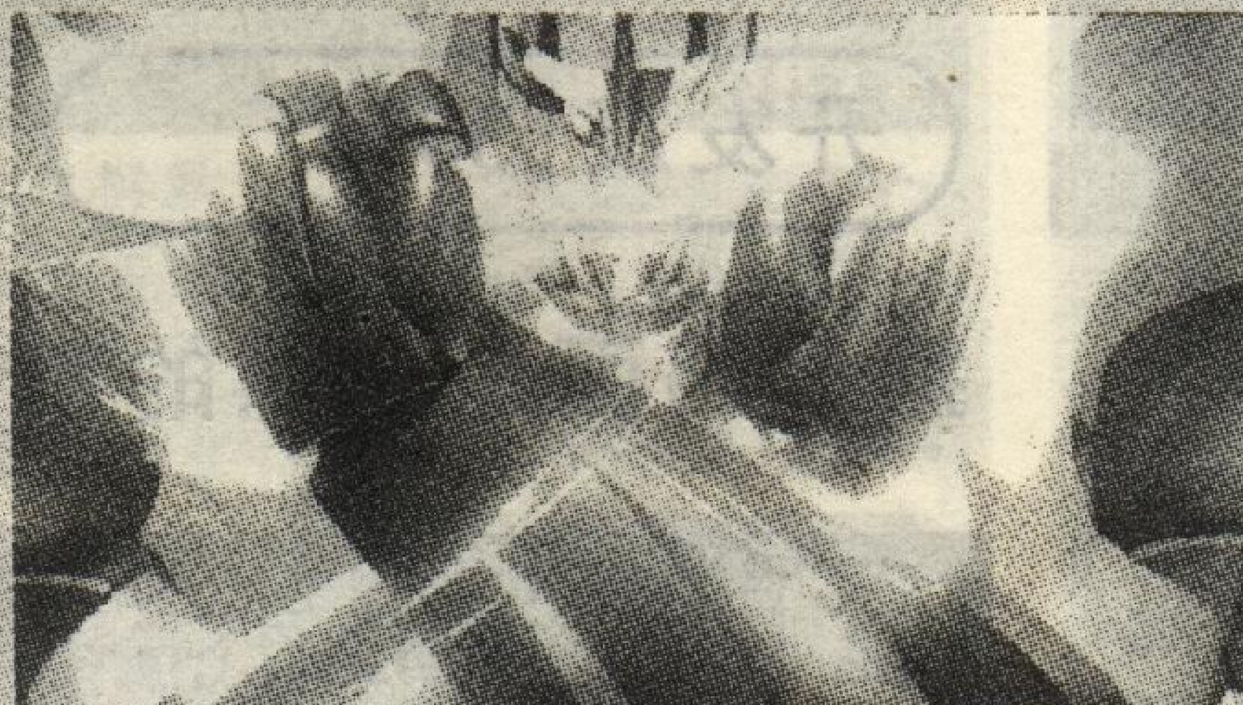
正在放暑假的你会选择哪款游戏作为消闲和娱乐呢？是否会因大作太多而目不暇接呢？

日期	机种	游戏
7月4日	PS	音响小说工具2
7月10日	SS	心跳纪念品系列之虹色青春
7月10日	PS	心跳纪念品系列之虹色青春
7月25日	SS	超级机器人大战F
7月	SS	桃太郎道中记
7月	SS	梦幻模拟战Ⅳ
7月	PS	浪漫传说
7月	SS	暴龙小魔女

7/25 超级机器人大战F

SS CD-ROM BANPRESTO 8800日元

加入了"新世纪福音战士"中角色的新一代"机器人大战F"场面极为宏大，据称将有多达150位配音演员参加的配音工作已告完成。美工画面亦多次修订，等到发卖时应该有更大的改良。



本作中加入了大量精彩CG过场动画，其质量十分之高，战斗画面仍采用过去的Q版造型，但色彩及背景都较以前更加细腻了。目前唯一令人担心的是读盘的时间，但愿厂商能在这方面多下功夫！

开发度：50%

好评期待中！！！

夏季预定

机种	游戏
N64	J联盟ELEVEN'97
N64	炸弹人64
SS	病毒(VIRUS)
SS	DESIRE
SS	X-MEN对街头霸王
SS	生化危机
SS	翼龙RPG(暂名)
SS	J联盟足球俱乐部2
SS	街
SS	真实音响
SS	东京番外地
SS	超级漫画英雄
PS	达比赛马
PS	超级漫画英雄
PS	龙之战士Ⅲ
PS	月光传说
PS	前线任务
PS	攻壳机动队
PS	迷你四驱LET'S GO!
PS	龙珠GT
GB	口袋妖怪2(金．银)

夏 J联盟足球俱乐部2

SS CD-ROM SEGA 价格未定

经营足球俱乐部的模拟策略游戏，在本作中可以进行自定出身地，并且设定血型等数据，这样便可以获得完全原创的选手。

相信玩过一代的朋友对本系列的乐趣一定不会忘怀，那就请期待二代的推出吧！

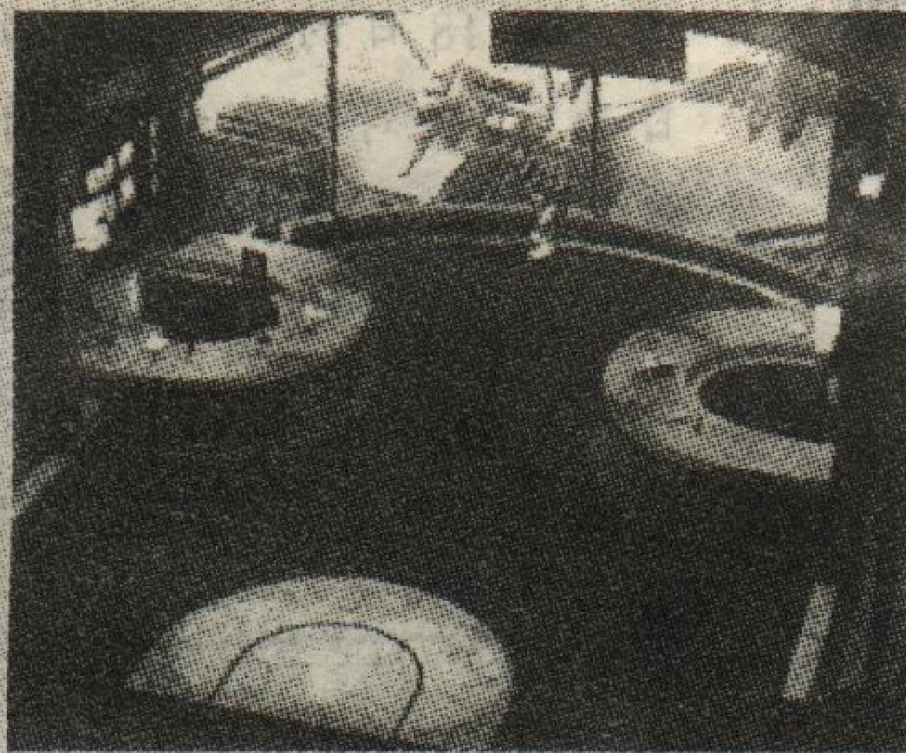
开发度：50%

7/11 浪漫传说 FRONTIER

PS CD-ROM SQUARE 价格未定

名作系列的最新一款，为大家所熟悉的自由式剧情，修得技巧，阵形等等均仍存在。是与以往相同可以多次重玩的游戏，现在正处于综合调试阶段。





开发度：80%

夏 街

PS CD-ROM CHUN SOFT 价格未定

继"弟切草"、"恐怖之夜"后，音响小说的第3作，效果音、BGM等方面的开发与背景照片的编辑均正在进行中。





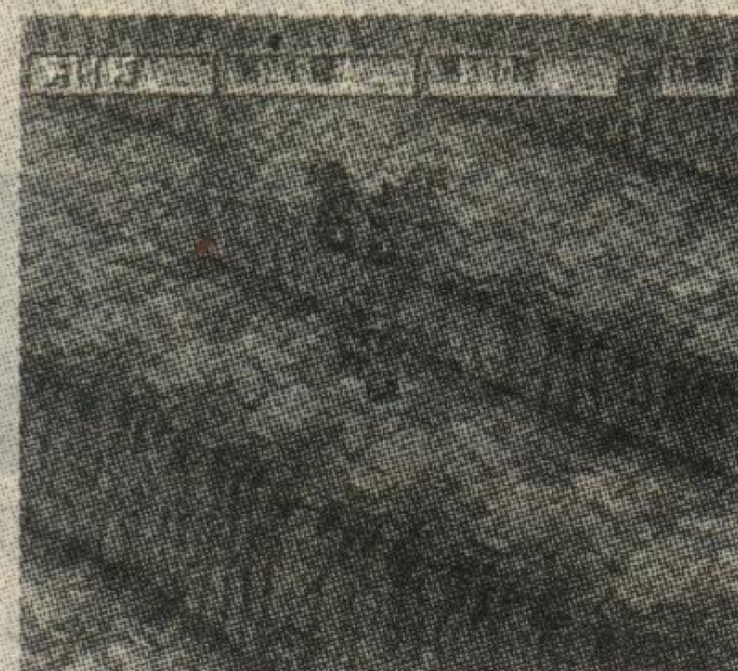
开发度：75%

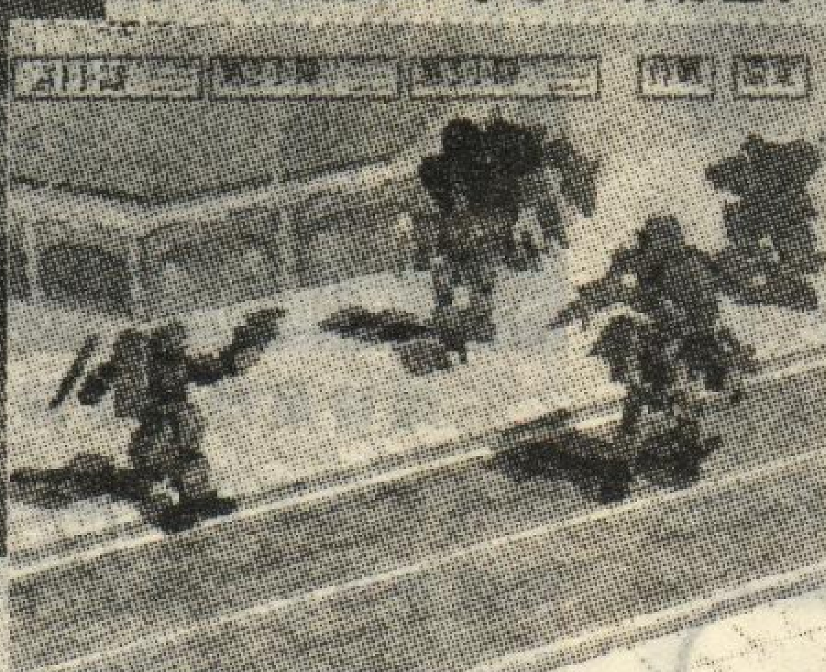
夏 前线任务

PS CD-ROM SQUARE 价格未定

在超任大获好评的S.RPG"前线任务"，将以相似的系统推出PS续作，这是一款以非洲为舞台的实时战斗SLG。目前正在进行地图与剧本的配置工作。

▼采用POLYGON制作可以更充分的表现战斗时的壮观场面。





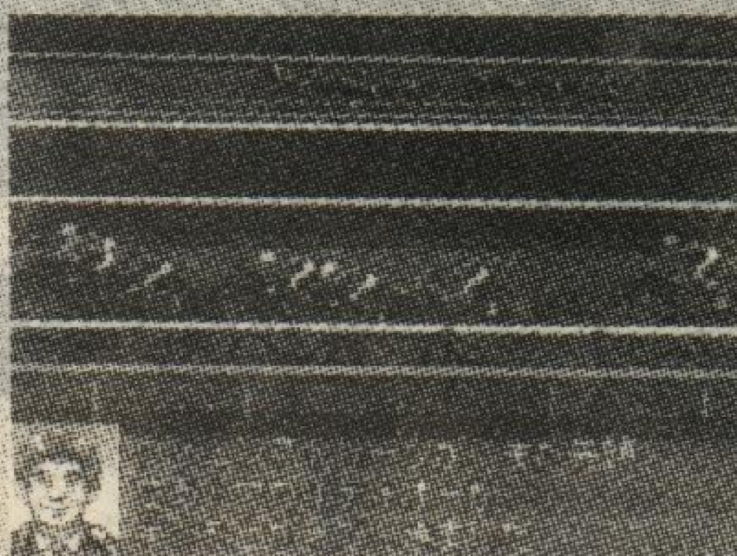
▲采用即时战斗的方式进行游戏的新一代"前线任务"。

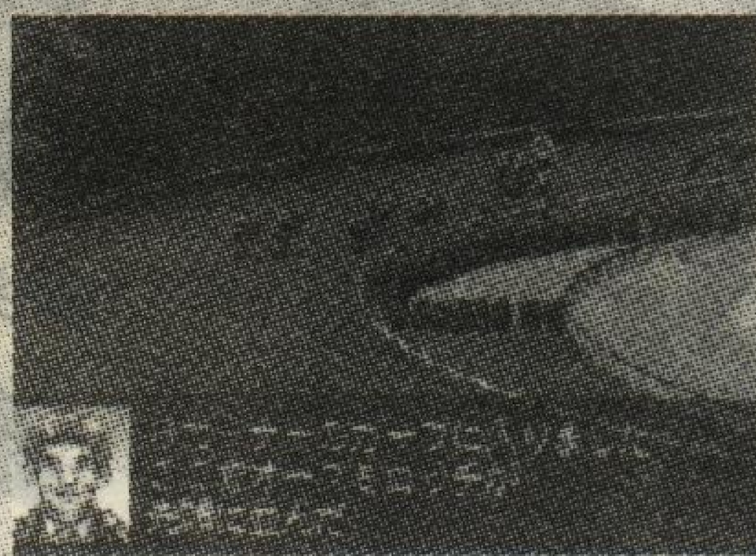
开发度：70%

夏 达比赛马

PS CD-ROM ASC Ⅱ 6800日元

发售日一再延期的达比赛马，现在正处于细部的调整中，厂商称"无法奉告具体细节，会加油制作，也请大家稍稍再等一下。





开发度：60%

夏 爆·炸弹人

N64 卡带 HUDSON 价格未定

可以在3D场地上自由行动，灵活使用炸弹的新型炸弹人游戏。目前已进入普通模式的最终测试阶段，战斗模式的地图正在拼制中。



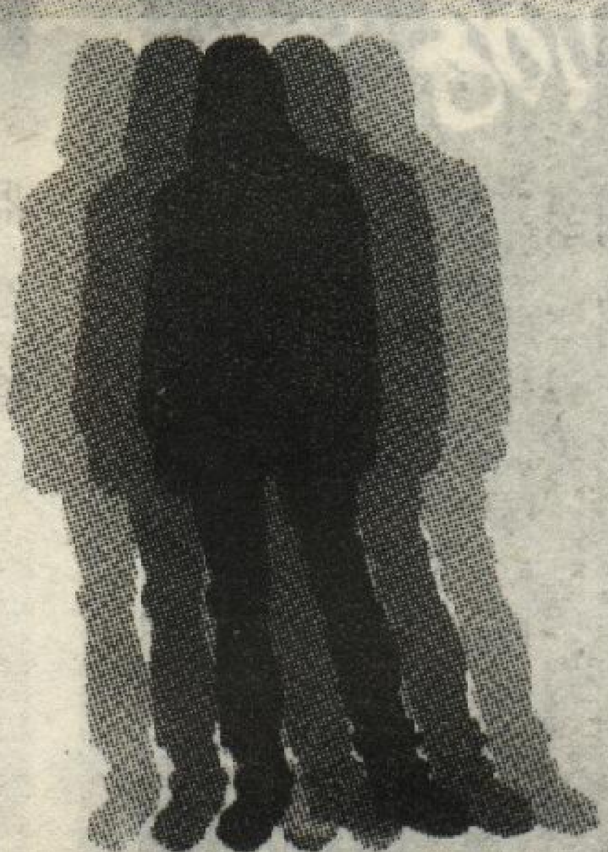
▲经典游戏以全新面貌在N64上登场了！

开发度：70%

夏 真实音响

SS CD-ROM WARP 6400日元

由GAME怪才饭野贤治领导的WARP所推出的又一款异类GAME，以"画面全黑，音效逼人"作为宣传口号。发卖时真的能取得好成绩吗？



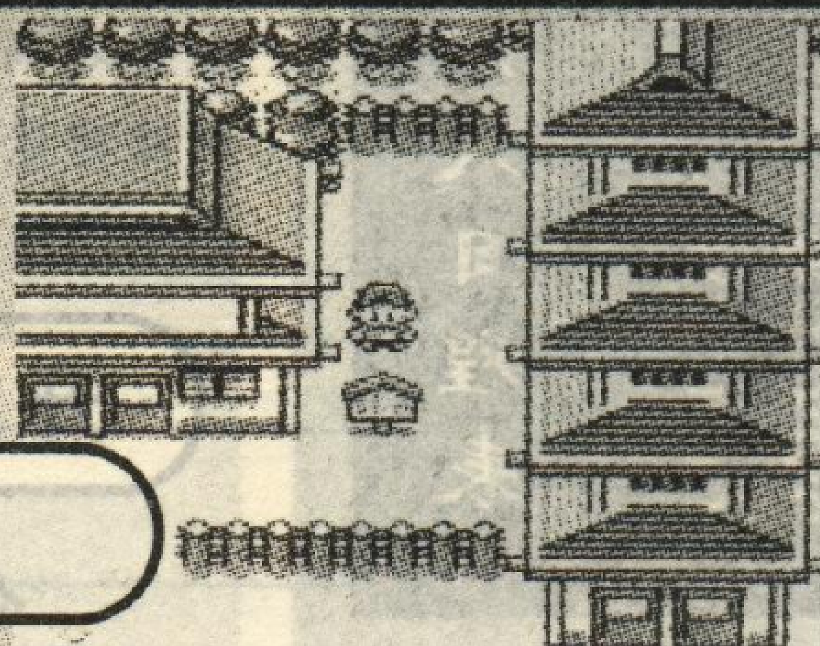
开发度：30%

据说画面是全黑的?!

夏 口袋妖怪2(金．银)

GB 卡带 任天堂 6400日元

与前作可以互换档案的续篇，已进入开发的收尾阶段，届时将以两款包装(金、银)的形式发卖。



开发度：90%

秋．冬(9～12月)

又是开始苦读的秋天，充满了艺术气息的秋天，能引起人食欲的秋天，接下来便又是寒冷的冬季，在这段时间里究竟有哪款游戏能吸引你呢？

秋季预定

N64	J联盟劲爆足球64
SS	挑战者王国
SS	美少女雀士AVG(暂名)
SS	魂之狙击者
SS	世嘉冠军赛车
SS	心跳纪念品系列2．彩之爱歌
PS	心跳纪念品系列2．彩之爱歌
PS	HYPER奥运(暂名)

冬季预定

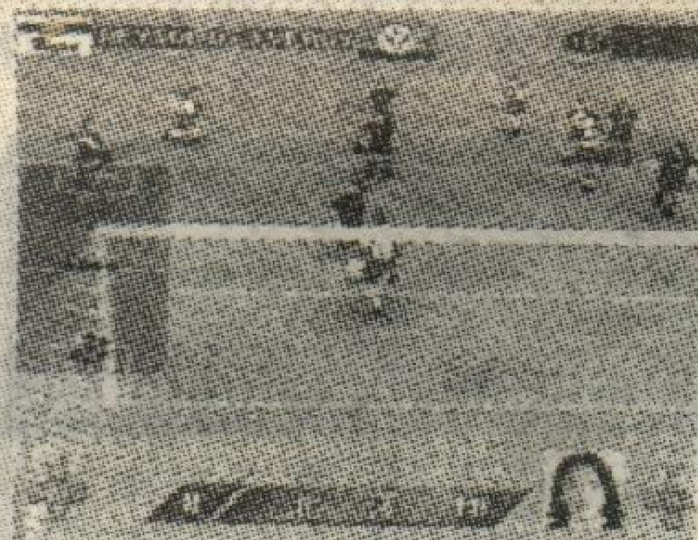
SS	魔导物语
SS	七秘馆．战栗之微笑
PS	生化危机2
PS	火星物语

年内预定

N64	超级机器人魂
SS	巴洛克
PS	幻想传说2
PS	REAL机器人战线(暂名)
PS	合金弹头

秋 J联盟劲爆足球64

N64 卡带 IMAGENEER 8900日元



'97年度版J联盟认可的足球GAME，系统方面已经基本完成，现在正整理选手的资料。

开发度：75%

秋 挑战者王国

SS CD－ROM 大宫SOFT 价格未定

新感觉的桌棋GAME，现在已基本完成，正在测试系统及后期制作中。

开发度：60%

秋 美少女雀士AVG(暂名)

SS CD－ROM JALECO 价格未定

以AVG形态登场的"美少女雀士"，不过目前刚刚公开这个标题，关于开发状况尚不得而知。

开发度：15%

秋 世嘉冠军赛车

SS CD－ROM SEGA 价格未定

在街机大获好评的本作品已决定制作家用机SS版本。目前已开始进行街机模式的移植工作。



开发度：10%

秋 心跳纪念品系列2．彩之爱歌

SS/PS CD－ROM KONAMI 价格未定

心跳系列第2集，以片桐彩子为主角的AVG，厂商并未公开更多的内容，但已够令人期待。



开发度：10%

12月 HYER奥运

PS CD－ROM KONAMI 价格未定

HYPER奥运系列最新的一作，KONAMI方面还没有公开更多的东西。

开发度：30%

秋 幻想传说

PS CD－ROM NAMCO 价格未定

已获得极大成功的RPG名作，其续篇将秉承以往的气氛而在系统方面大大进化，目前的开发度还不高，看来尚须耐心等待。

开发度：30%

秋 生化危机2

PS CD－ROM CAPCOM 价格未定

恐怖冒险GAME的续作，借前作的声势，一直是玩家们翘首盼望的中心。现阶段正在以剧本为中心进行前期制作，将会比前作更为恐怖吗？

开发度：30%

发卖日未定

其中也有不少是玩家所期待的名作，目前由于各种各样的原因厂家尚未公布具体的发售日期，看来耐心还是很有必要的。

年内发售可能性80%

N64	赛尔达传说64
N64	卡比之光
N64	耀奇岛(暂名)
SS	龙骑士4
SS	格兰迪亚传说
SS	心跳纪念品智力对战
SS	侍魂．天草降临
SS	RB饿狼传说SP
SS	实况职棒'97开幕版
PS	侍魂．天草降临
PS	RB饿狼传说SP
PS	实况职棒'97开幕版

年内发售可能性40%

SS	生化危机2
SS	索尼克战士
PS	NOEL2(暂名)
PS	RPG工具3

年内发售可能性60%

N64	恶魔城卓九勒3D(暂名)
N64	F-ZERO64
SS	杀戮舞师2
SS	心跳纪念品系列3
SS	死或生
PS	心跳纪念品系列3

年内发售可能性20%

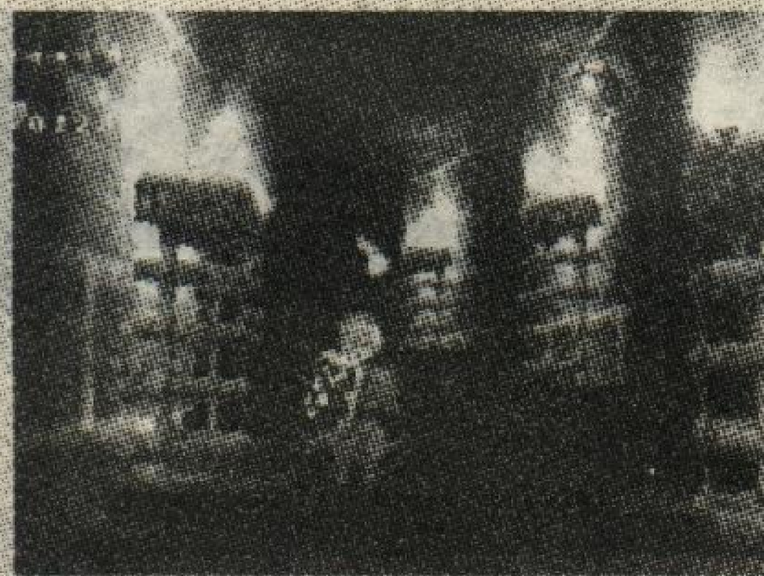
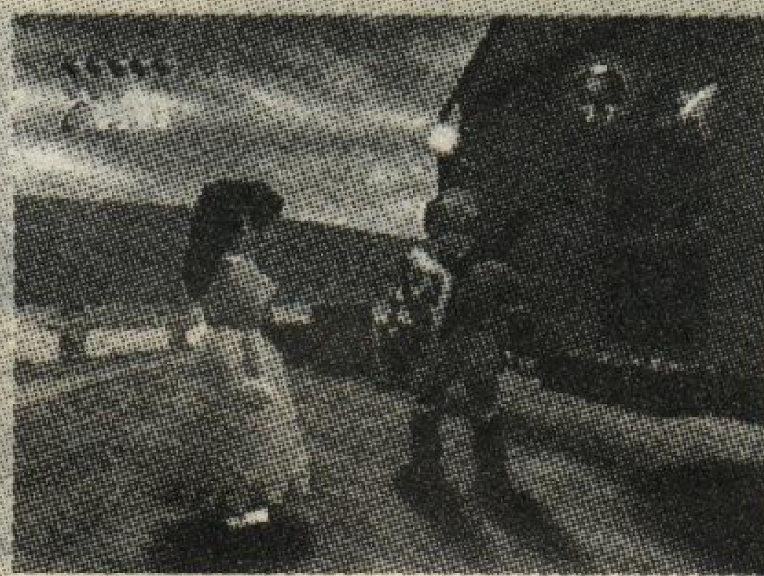
N64	赛尔达传说64磁碟版
N64	MOTHER3
SS	VR战士3
SS	银河公主传说优奈3
PS	心跳纪念品2
PS	铁拳3

未定 赛尔达传说64

N64　卡带/磁碟　任天堂　价格未定

曾在FC及SFC时代开始时两度引起轰动的ARPG，如今在任64上登场了，场地、背景及角色完全用POLYGON表现。

任天堂称这次在制作中强调了光与影的表现等方面，进一步充分活用了任64的机能，相信届时将带给我们不俗的视听效果。另外，预定将推出两个版本，可能磁碟版会比卡带晚一些问世。

开发度:60%

未定 铁拳3

PS　CD-ROM　NAMCO　价格未定

与"VR战士"分庭抗礼的街机POLYGON对战格斗力作，现在第3集已决定在PS推出移植版本，以风间仁为首的4位新角色及"19年后"的时间设定构成"铁拳3"的全新魅力所在。

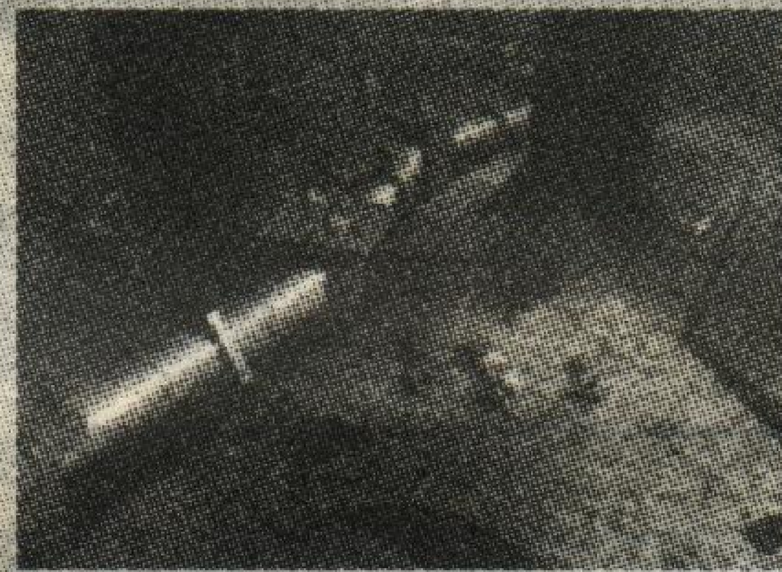
开发度:20%

未定 MOTHER3

N64　磁碟　任天堂　价格未定

由著名的系井重里所制作的著名RPG系列，原定于今年与64DD本体同时发售，不过3月间又宣布"存在许多问题，今年内估计无法完成。"

任天堂正在为64DD而竭尽全力进行开发，但系井重里却表示"今年无法完成。"看来又有一段令人焦急的等待了。



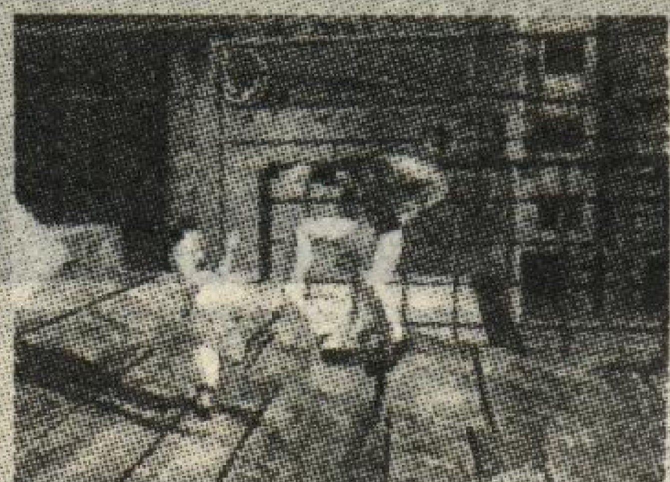

开发度:50%

未定 VR战士3

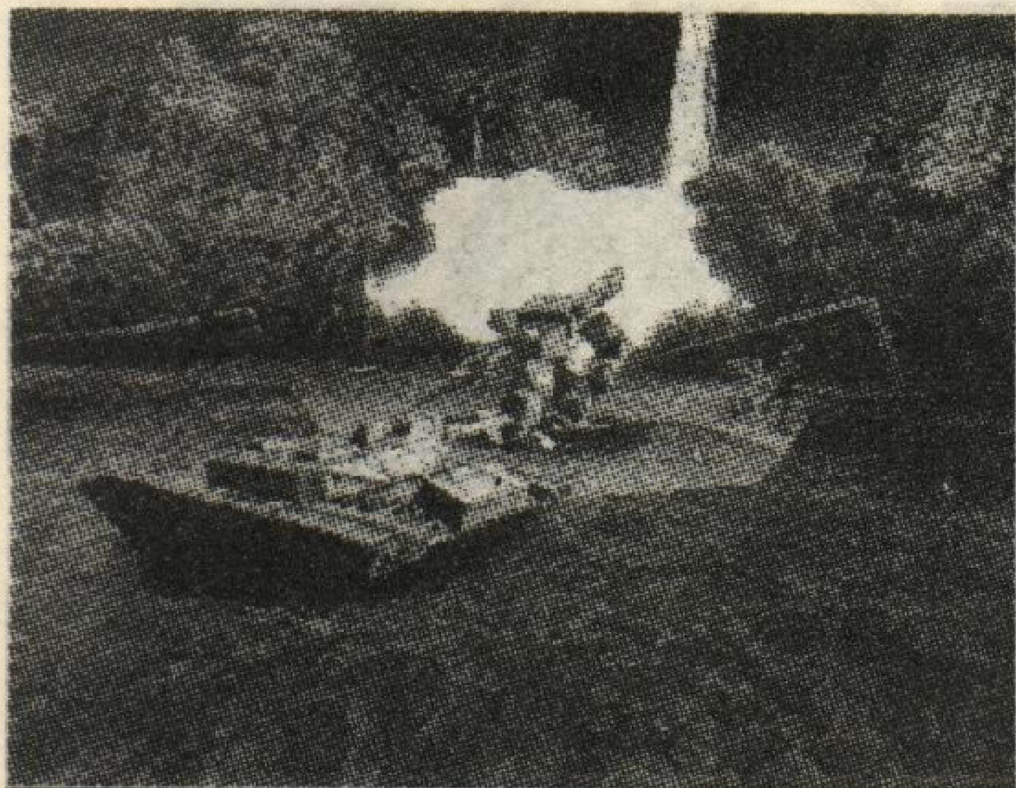
SS　CD-ROM　SEGA　价格未定

较之前作有了大变更点的著名街机POLYGON对战GAME。变更之一是鹰岚与葵这两位新角色的登场，其二是增加了侧闪的操作键，其三是场地有了起伏的地形概念。

SEGA并没有宣布今年会推出SS版的VR战士3代，不过也并意味着不可能，也许10月或11月份，我们将能看到它的部分DEMO版。



开发度:10%



前线任务 2



标准的 S.RPG 游戏终于将要发售了！

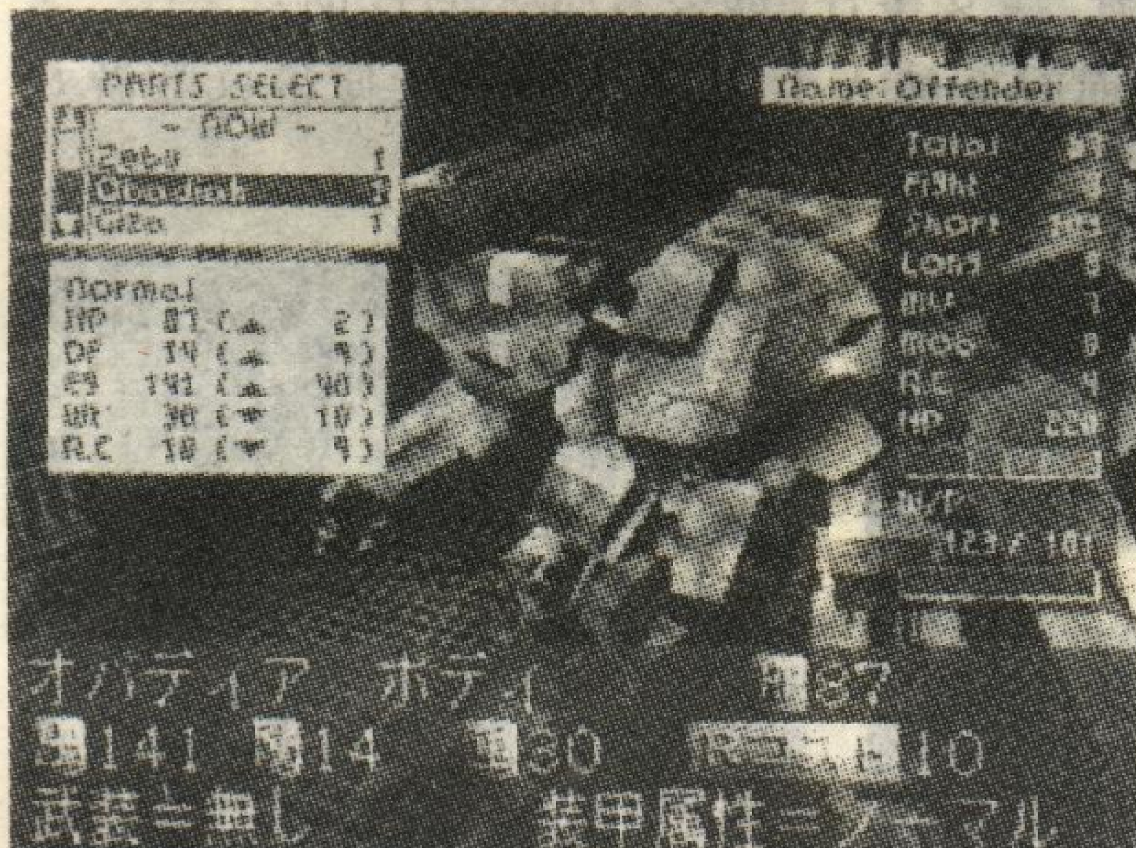
厂商:SQUARE
媒体:CD-ROM
类型:S.RPG
发售日:97年秋

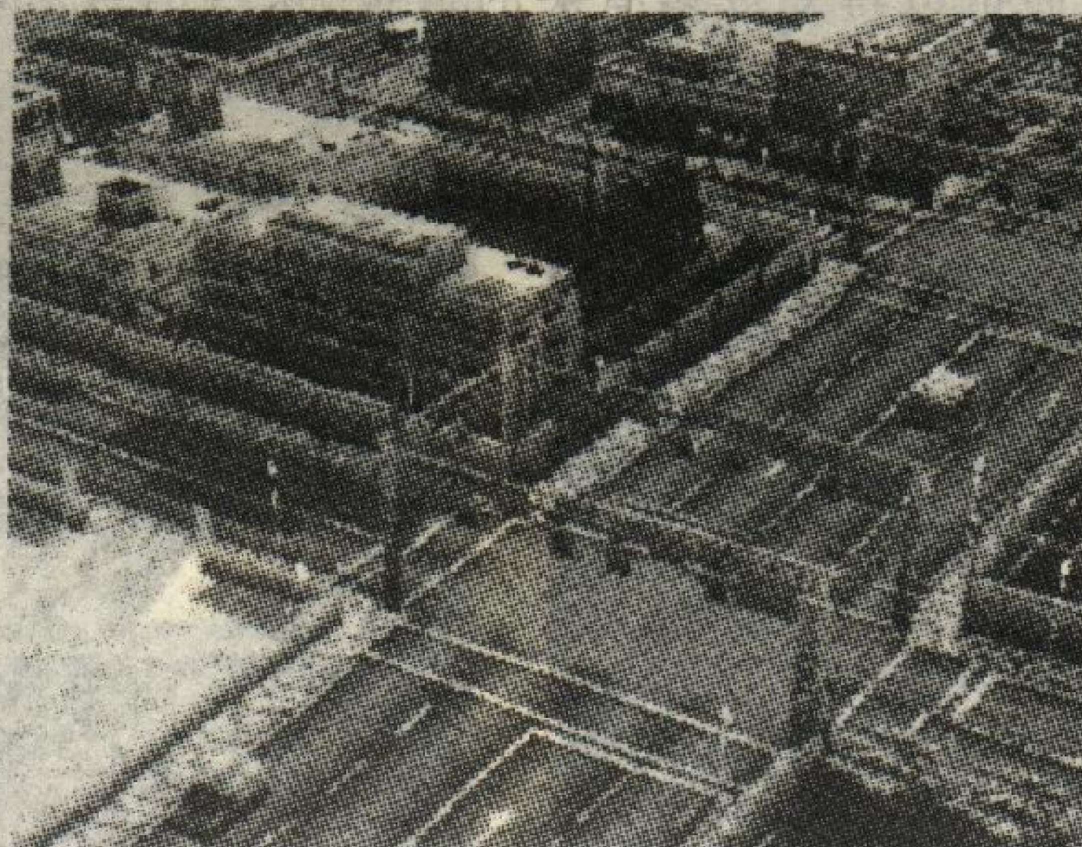
缜密的世界观与1代有什么联系吗?

本作的世界观设定其缜密程度是非常之高的,从厂家公布的地图看,当时世界上存在着两大对立的组织,即新美洲和众国(USN)和太平洋共同联合(OCU)。其时间为公元2102年,两大组织明争暗斗,世界局势动荡不安。在OCU中有一个アロルデシユ共和国,该国在本游戏中将占有极其重要的地位,许多关键性的事件都将围绕着该国展开……

INTRODUCTION

公元2102年,OCUアロルデシユ共和国陷入贫困,军队中的士兵蜂拥而起,发动了暴乱。他们向OCU发出独立宣言,自称"革命军"。"革命军"的攻击十分猛烈,甚至攻陷了OCU的重要军士基地。一段时间之后,革命军在其国内已逐渐被镇压,但谁也没有发觉一个重大的阴谋正在孕酿之中。







富于个性的人物设计



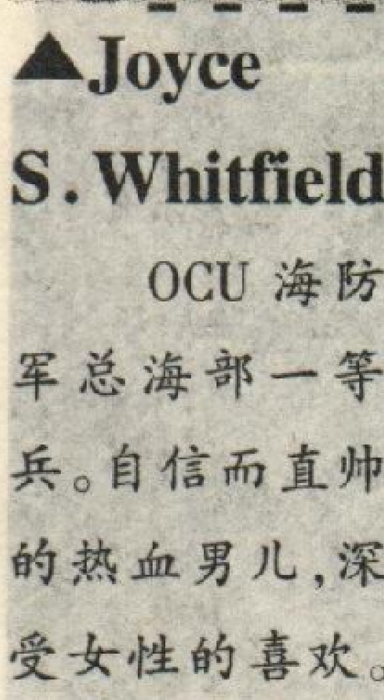
▼**Ash Faruk**

本篇的主人公,OCU海防军总海部伍长。富于责任感和正义感,是值得同伴信赖的。



▼**Griff Burnam**

OCU海防军总海部军曹,属于高级军官。性格豪快,已经是两个孩子的父亲。





▲**Joyce S.Whitfield**

OCU海防军总海部一等兵。自信而直帅的热血男儿,深受女性的喜欢。



▲**Amia McCalum**

OCU海防军总海部一等兵。拥有一流的操纵技术,是合格的军人。

丰富的兵器可自由组合

在前一代中深受玩家喜爱的自由组合机体装备及武器的系统在本作中保留下来,并进一步得以强化。因为完全采用POLYGON贴图,所以各种机器战士比以前更富有质感,当装备了不同的武器后将以不同的形态加入战斗。在游戏中,机体的种类十分丰富,而且画面细腻,相信玩起来将能深深震憾玩者的心灵。



中距離用武器

◀装备在肩部的类似于重型机枪的武器,此次其命中率会所变动吗?破坏敌人的部件还主要靠它啊!



▶在前作中所有的机体都可以装备长距离攻击武器,这就把难度降低了许多,本作是否会沿用这一设计呢?

長距離用武器

请我们期待这场"前线大战"吧!



魔女传说



又是一款恐怖的冒险游戏

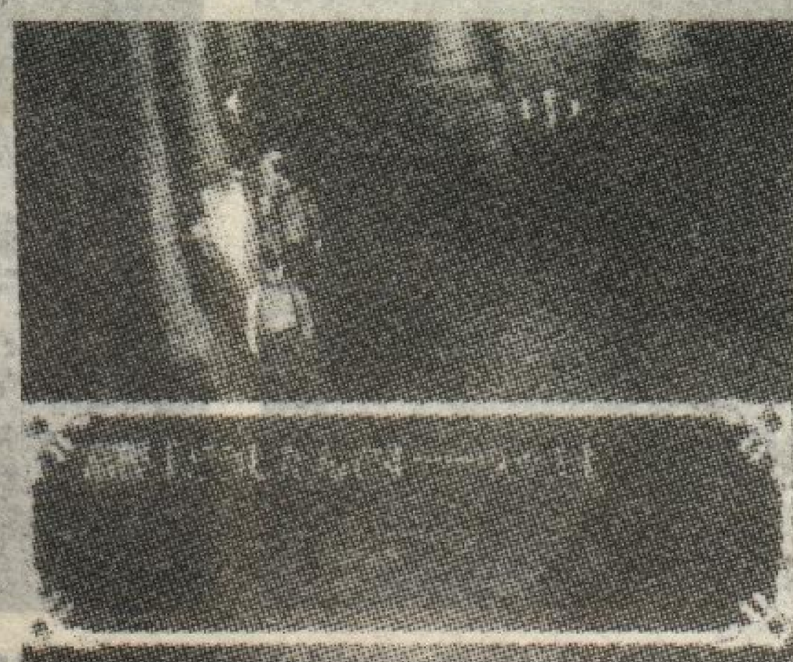
厂商:T-DOGS
媒体:CD-ROM
类型:ADV
发售日:6月20日

为解开杀人事件之迷你将面对严峻的挑战

这是一个是类似"生化危机"的3D冒险游戏。玩者将操纵主人公富坚光一在3DCG屏幕上进行冒险旅程。主角是一位专攻西洋历史并十分喜好运动的在校学生,年龄只有20岁。他的另一位伙伴北原沙希是主角的同窗好友,与主角不同的是他的好奇心旺盛什么事情都要问个究竟才肯罢休,并且梦想着将来能到欧洲定居。游戏中还有一些人物登场,由于他们的历史背景,所学专业和性格各异,所以他们给主角提供的某些情报是不能完全相信的。游戏中的魔女是一位16世纪德国某城的城主的妻子,不知什么原因一直活到了20世纪,但又不失其美貌是个十分怪异的人物。故事是以主角和他的好友得知这一传说后开始了对魔女的调查。在调查过程中主角会不断地和许多人物相遇,从而可以得知许多有关的情报,这些消息对调查"魔女事件"都会有很大的帮助。

游戏中"魔女"城中的气氛诡异阴森,使玩者会不寒而栗,再加上出现重要事件和场面时会插入大断的CG动画,使得这款游戏的可玩性和观赏性得以升华。









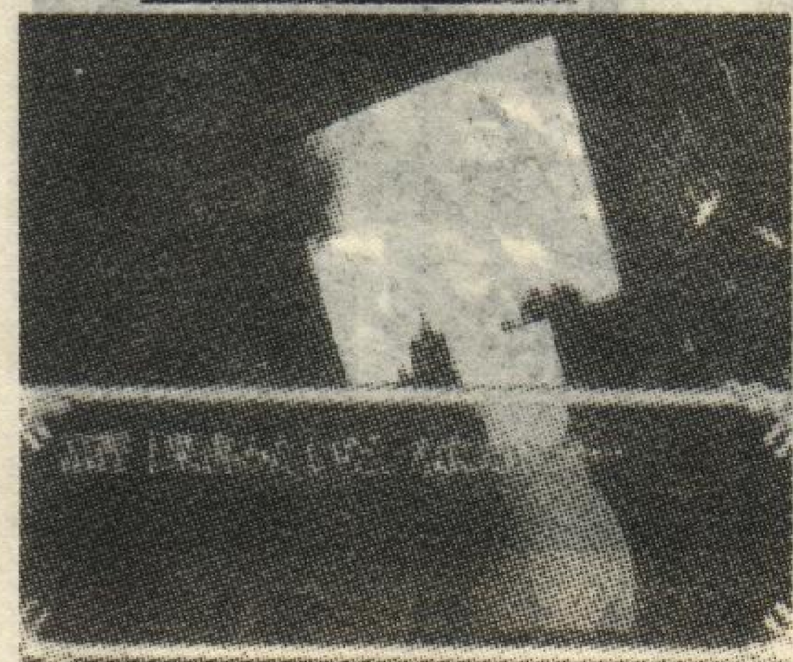


气氛何其的阴森
诡密的魔城



手段何其的毒辣
神秘的魔女













MOON



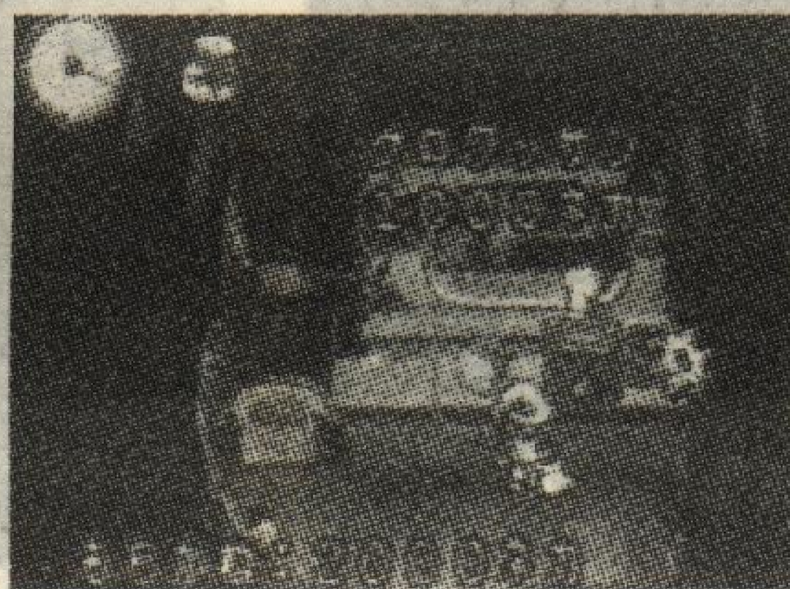
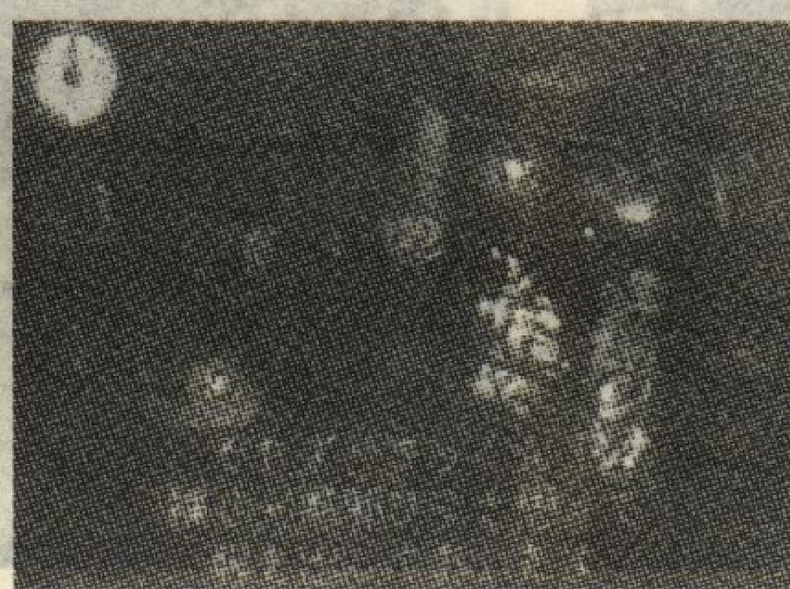
不可思议世界中的奇妙冒险。

厂商:ASCII
媒体:CD-ROM
类型:RPG
发售日:97年秋

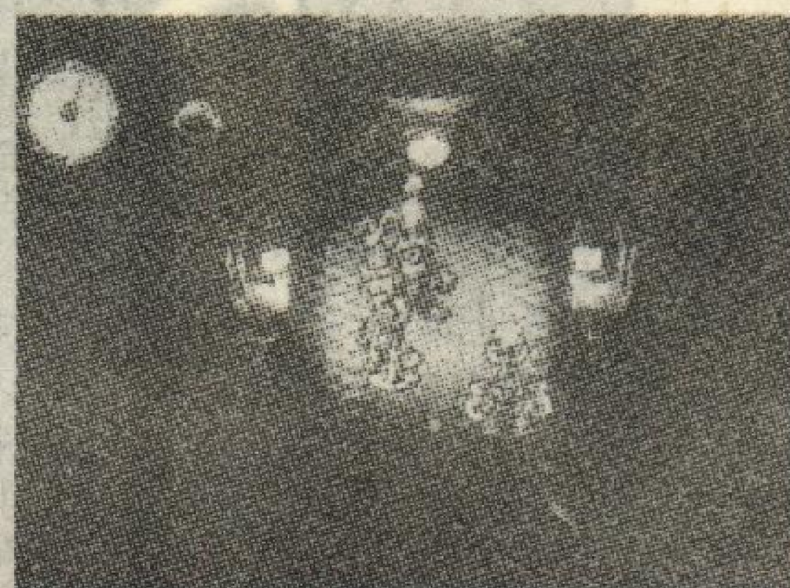
"勇者"的形象难道永远是正义的吗?

这个游戏的世界观设定得十分有新意。故事的主人公是一位十分喜爱游戏的少年。一夜,当主人公玩完游戏准备关电视睡觉时,突然被吸入被称为"FAKE.MOON"的世界中。在这个世界中的人都是一种"透明人",主角也在这个世界中得到了"透明"的能力。为了寻找返回现实世界的路,主人便开始了这段不思议世界中的不思议旅程。

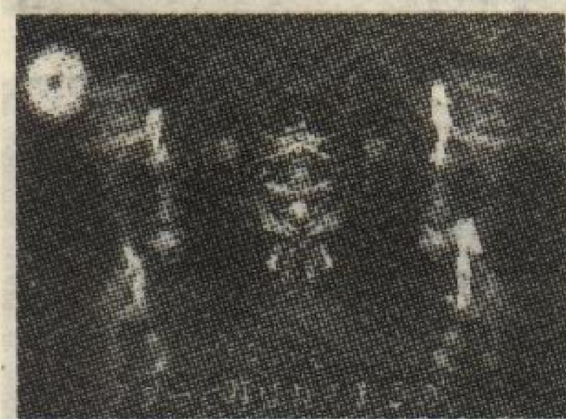
游戏中的主角被称为"FAKE.MOON的勇者",他所在的世界同现实世界的世界观截然相反。"勇者"其实是被人们所讨厌的,而一些妖魔鬼怪则受到人们的爱护。主角(玩者)能利用自己的智慧使人们的观念发生改变吗?



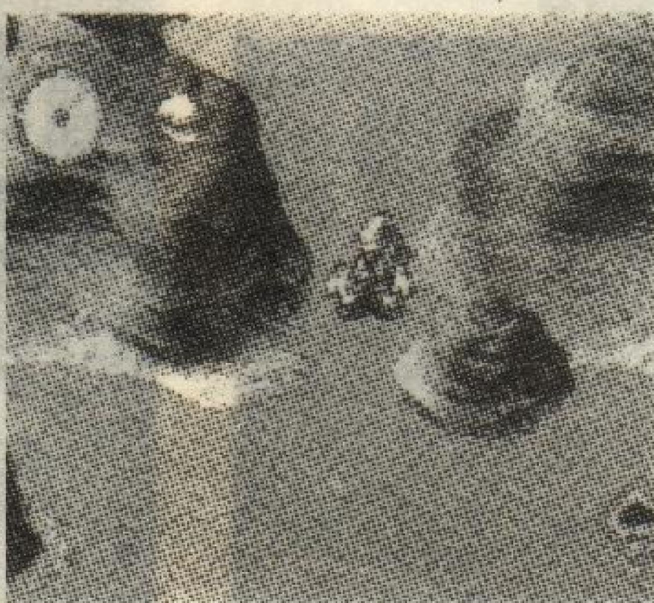
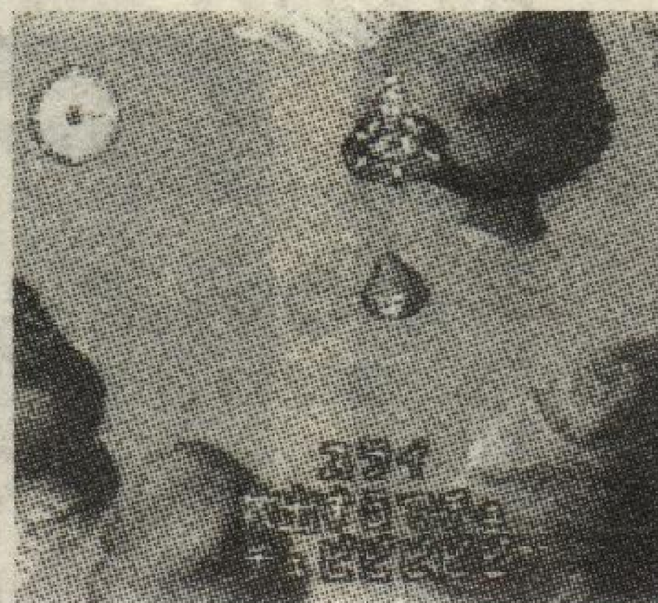
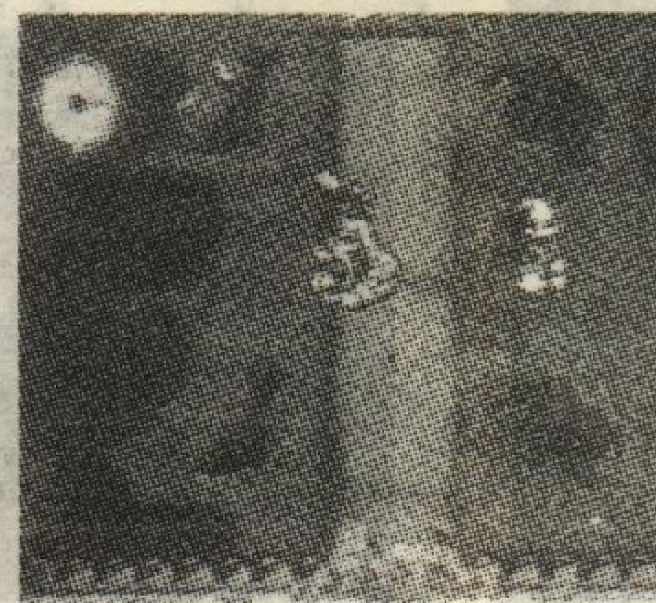
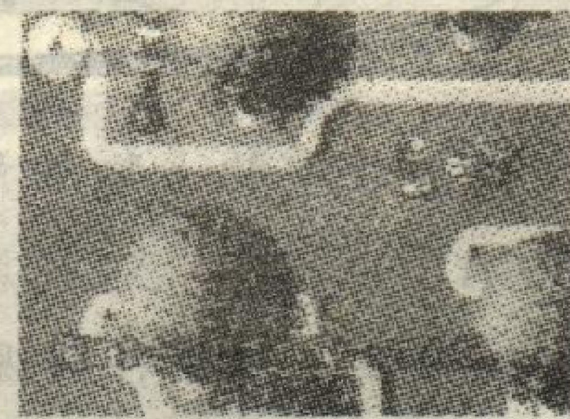
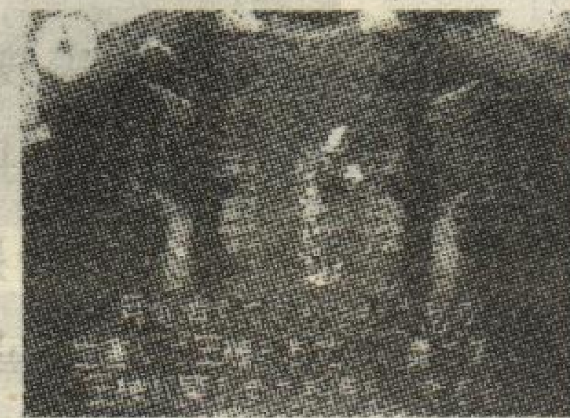
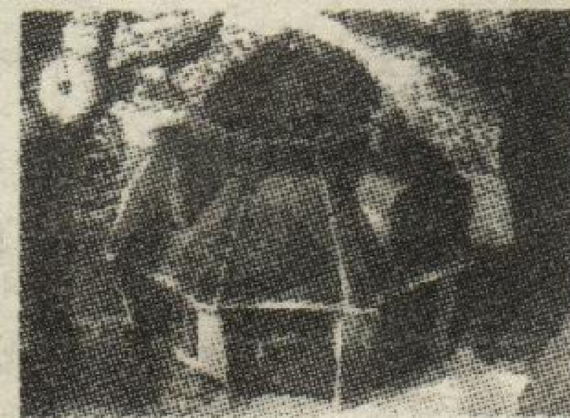



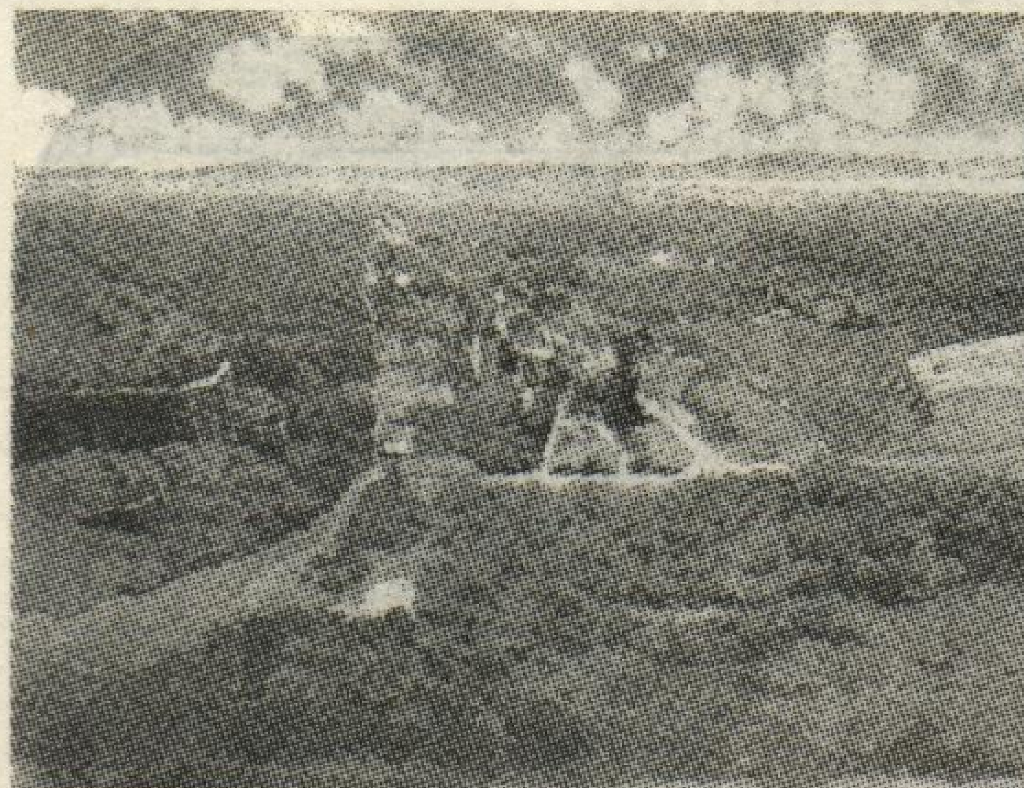
全新的游戏系统和方式你是否能熟练掌握?





MOON的世界采用的是半真实时间制,主角的行动同画面左上的时针相联系,并且有白天和黑夜之分。主角在这个世界中的生活也有星期的概念,时间观念的把握对游戏的进程是十分重要的。游戏的过程会遇到各种各样的怪异人物(形象怪异),有的以主角抱有偏见,有的对主角的行为表示疑惑,有的则对主角十分同情和理解。其中有一位IQ高达1300的博士是"MOON"世界最高的科学家,他掌握着不可思议的能力,帮助主角返回现实世界的关键就掌握在他手里。但是越是高人性格就越古怪(武侠小说中的世外高人),主角(玩者)能利用高超的交际手段说动这位大师出山吗?只有靠你啦!



火星物语

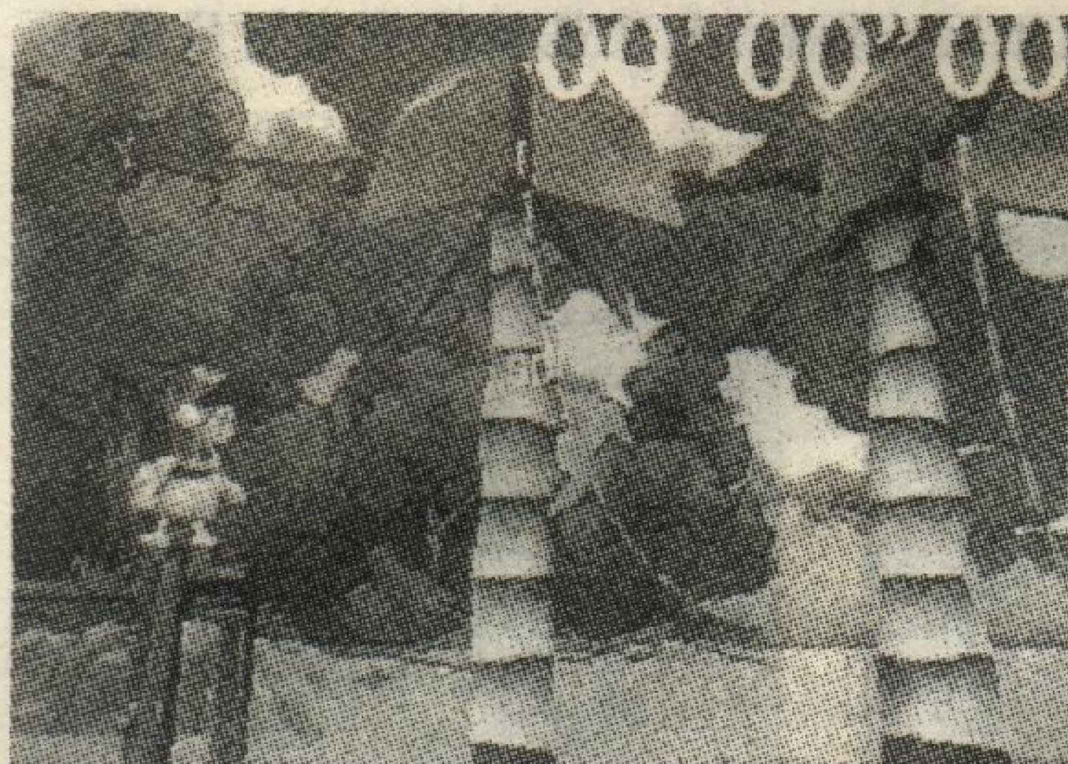


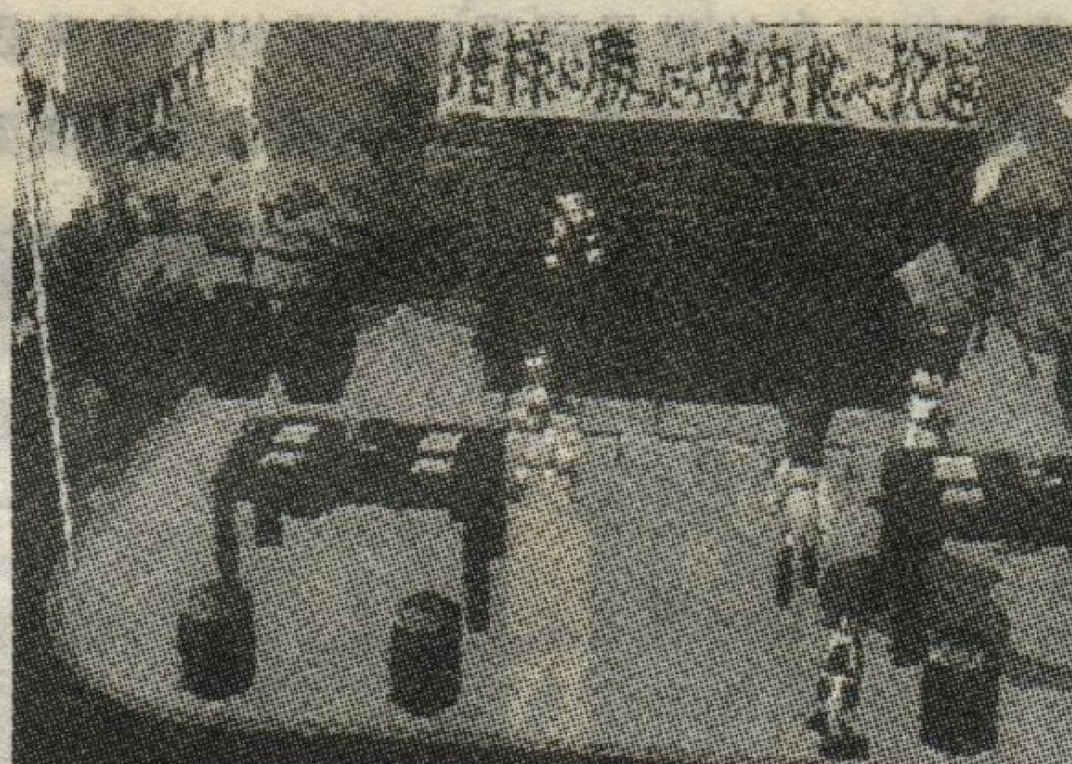
由广播剧改编的角色扮演游戏。

厂商:ASEII
媒体:CD-ROMX2
类型:RPG
发售日期:97冬

在广阔的火星舞台中进行冒险

这是一款由广井王子先生原创的同名广播剧为世界观的RPG游戏。主人公能自由自在地操纵着风能力,被称之为"风的使者"。故事是讲主角和他的伙伴们在火星被卷入各种样的战乱中,而我们的主角和他的伙伴们正是通过战斗而培育出勇气和友情。游戏中忠实的再现了原广播剧的气氛和情节。

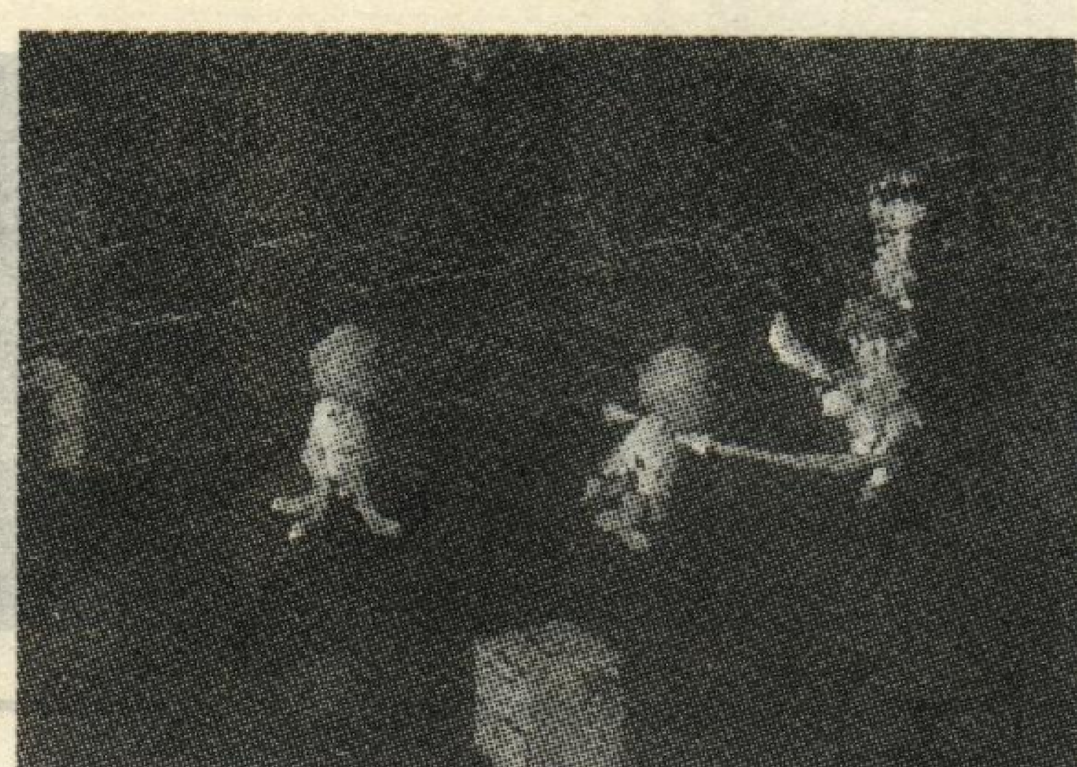






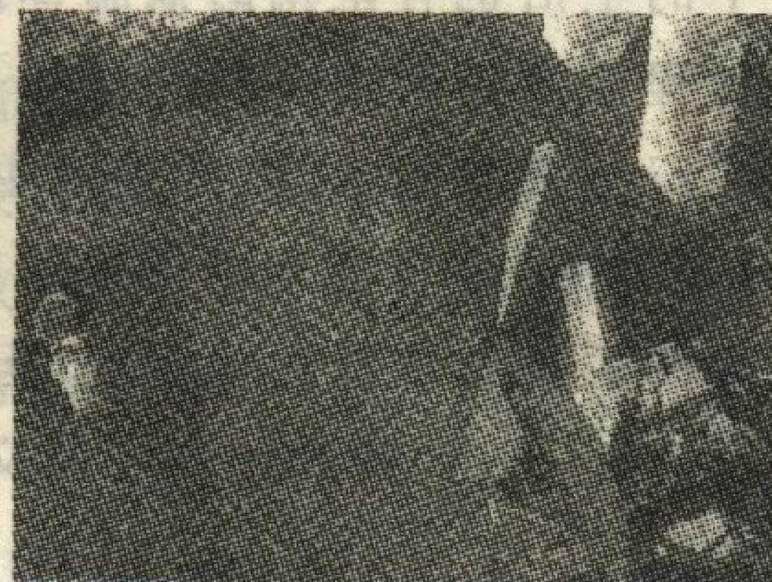






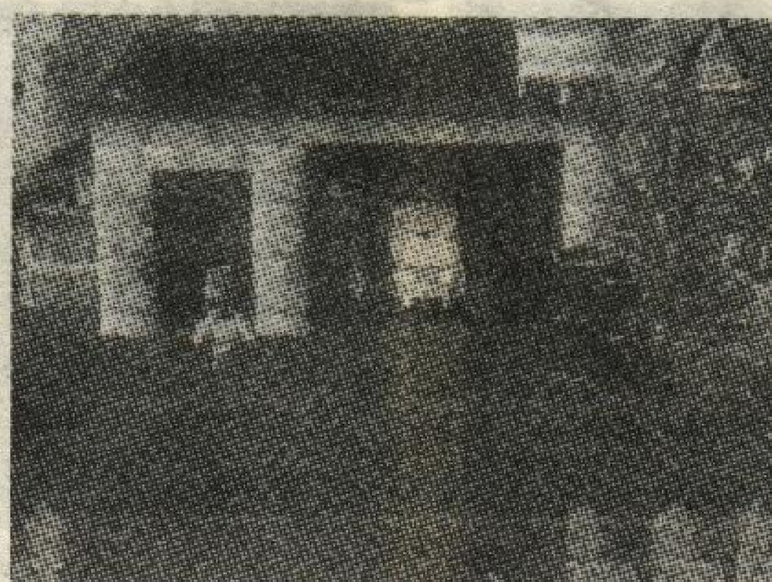
真实的演出华丽的画面让人为之倾倒

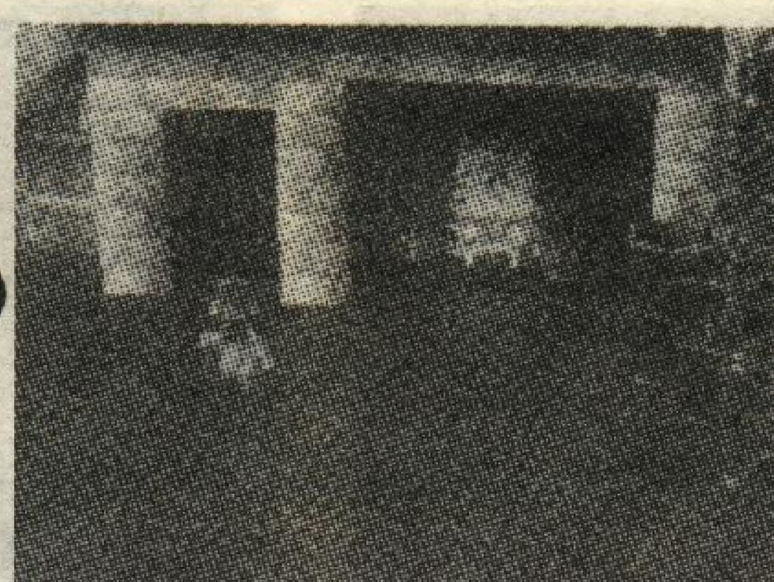
游戏中的人物和背景完全由POLYGON表现,这就意味着游戏中的景物可以用各种视点来观察,游戏是由广播剧改编而成,所以游戏中的话剧气氛被表现得很浓。游戏中人语是用原创广播剧中的配音演员,其中大家十分熟悉的有横山智佐小姐。由于"火星物语"现在还在日本定时放送中,国内的玩家无缘听到。但由于原作是十分著名的广井子先生,配音声优的阵容又十分强大,所以相信此游戏应该是十分吸引人的。

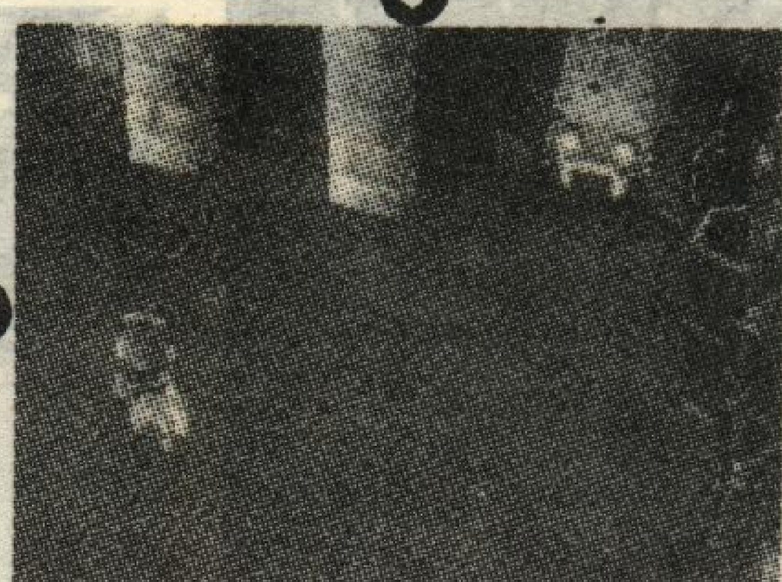














ZERO－DIVIDE 2



改良后的系统、华丽的画面呈现在玩家眼前。

广商:ZOOM
媒体:CD－ROM
类型:3D格斗
发售日期:6月27日

电子之魂在此启动，电子躯体再次接受新的考验

当PS诞生时，许多公司都利用PS强大的3D机能来制作3D格斗游戏，其中有名的以“铁拳”、“斗神传”两大巨头为PS撑起门面，另外一个就是“ZERO－DIVIDE”。虽然当时这个游戏在“铁拳”和“斗神传”面前显得有些苍白无力，但是就当时玩家们对3D格斗游戏的认识(比较低)来说已经算是很成功的作品了。当时这个游戏就以连续技和投掷技而著称，资深的玩家相信还记得很清楚，丰富多彩的技巧，十分容易上手的操作感，是此游戏的精华所在。不过当时因为PS把“铁拳”和“斗神传”推捧得的如日中天，所以这个游戏相信很多人已经把它遗忘了。这次ZOOM公司卷土重来，制作了这款游戏的续集，相信经过一年多的精心准备，会使这个游戏在玩家的心目中引起轰动。

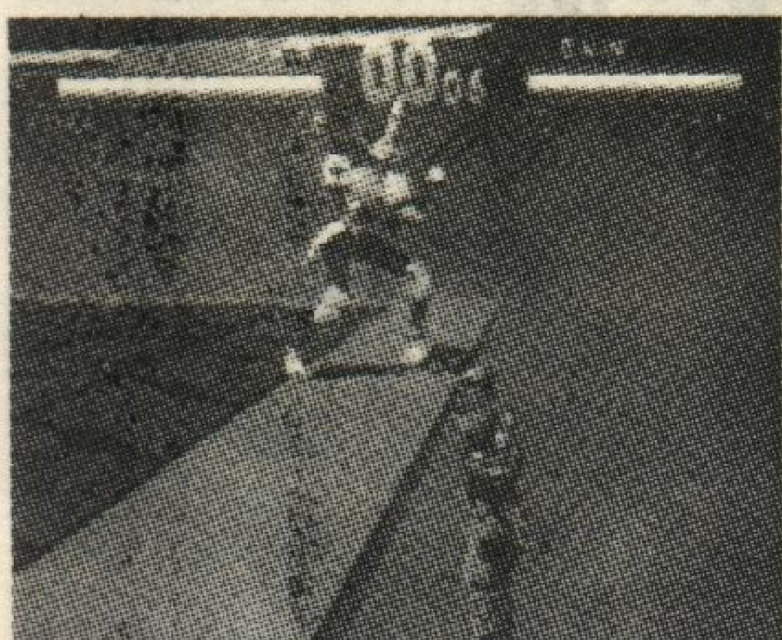
该游戏中的人物比前作增加了2人，各个斗士的技巧或多或少地增加了一些，并且有些技巧进行了强化。比如，破坏力极高的突进系技巧，凶恶无比的足技等，这些技巧的强化意味着对战性大大提高了。每个电子斗士都有较为突出的性格，IO挟着多彩的足技成为全部斗士中速度最快的机体，EDS以投掷技和返技为主，还增加一些打突系的招数，WILD・3的招数更加令人恐怖居然利用枪来进行攻击，在远距离时相信是会无敌的，便接近战就……。游戏中还有一些新系统登场，一、当机体受到强力的伤害后外部装甲就会损坏，内部的骨骼和组织就是暴露在敌人面前(有些像SS的格斗之蛇中的爆甲)，二、在格斗中会有一些场地是有墙壁的，利用墙壁进行三角跳跃或是攻击地一瞬间(RING OUT)可以攀住擂台的边缘以防止掉下万丈深渊。同前作不同的是可以利用擂台边缘进行移动，相当有趣。





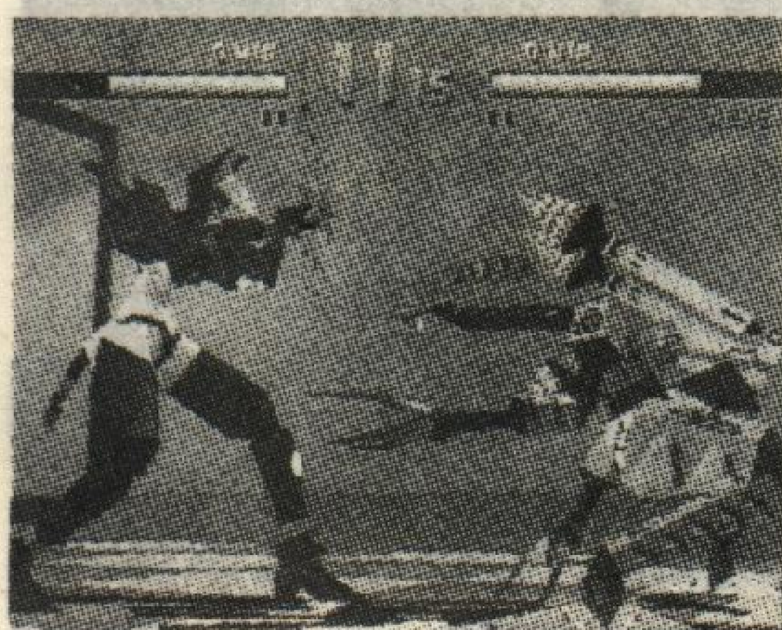


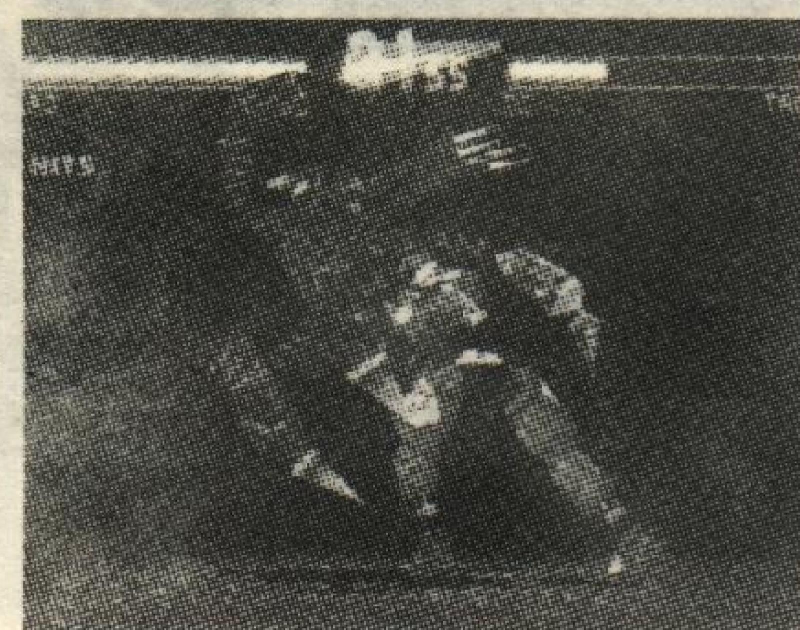
谁将是电子世界的王者！

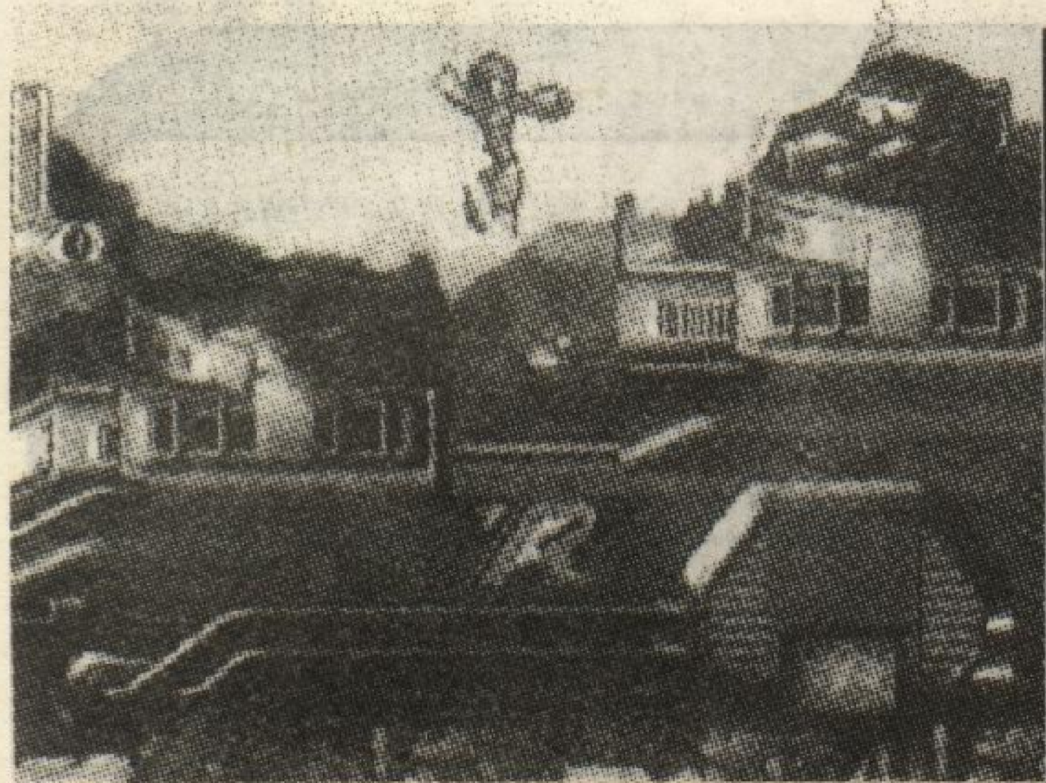












洛克人 X4

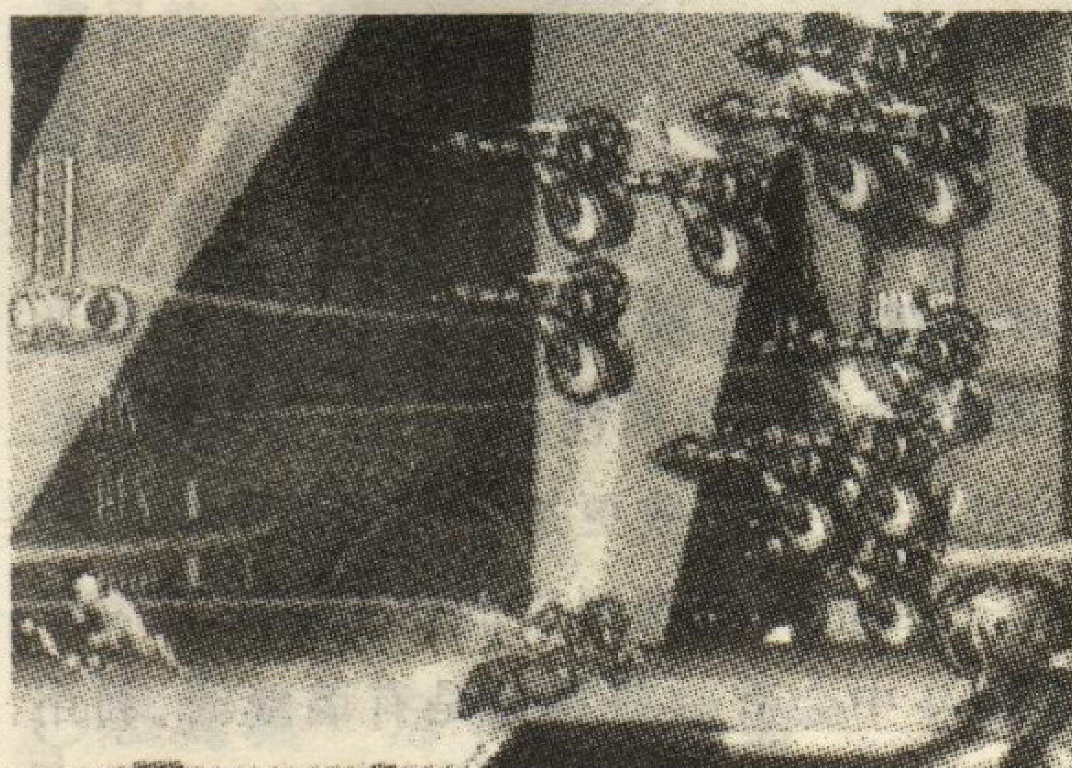


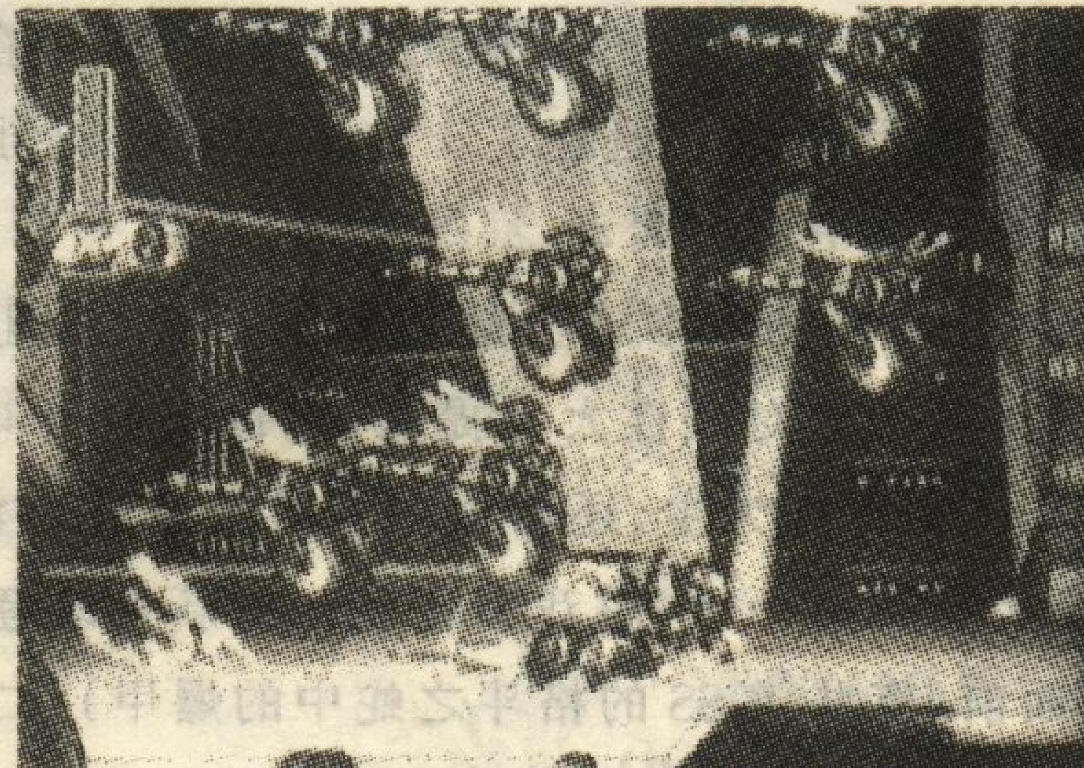
精典的动作游戏又出续篇
洛克英雄再次登场。

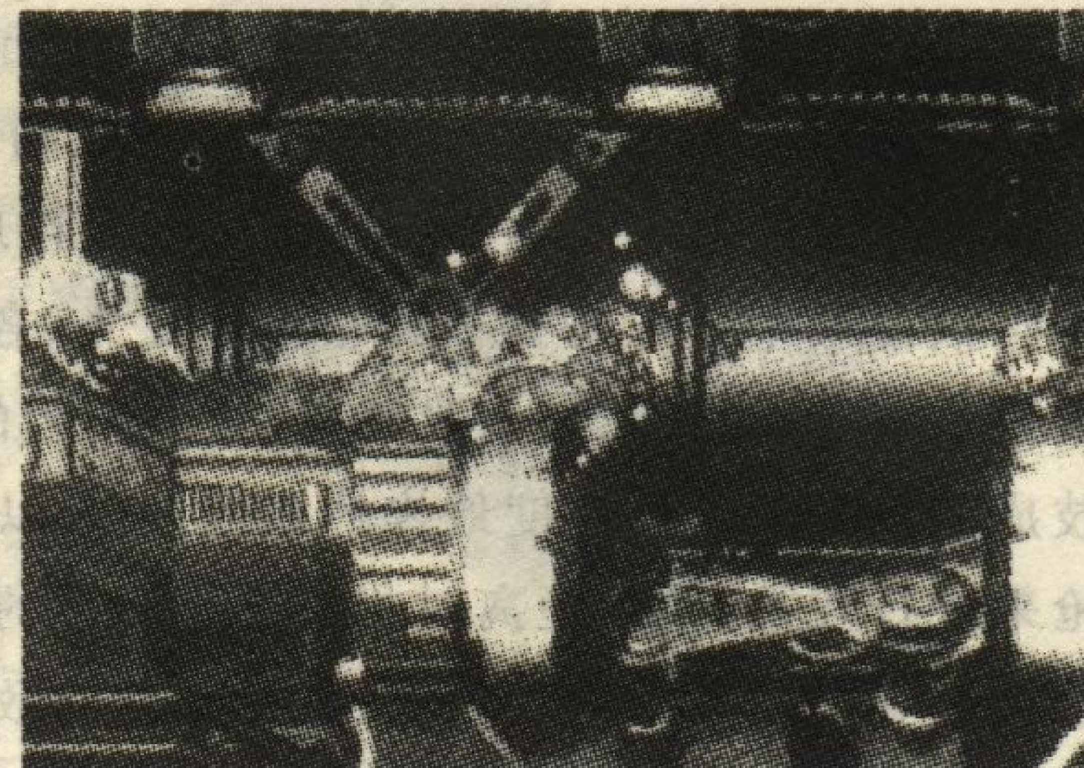
厂商:CAPCOM
媒体:CD-ROM
类型:ACT
发售日期:8月1日

CAPCOM 为洛克人诞生十周年的奉献

看到游戏名字相信大家就知道是什么游戏了。"洛克人"是 CAPCOM 除"街霸"外的另一个游戏明星,早在红白机时代"洛克人"系列就以精美的画面,超高的难度和优良的操作感赢得了不少玩家的心,到 SFC 时代"洛克人"系列在原有的基础上又增加了"洛克人 X"系列,虽然游戏在情节上与以前的"洛克人"系列有所不同,但是在系统上还是同以往一样,在画面上比以前更加精美。



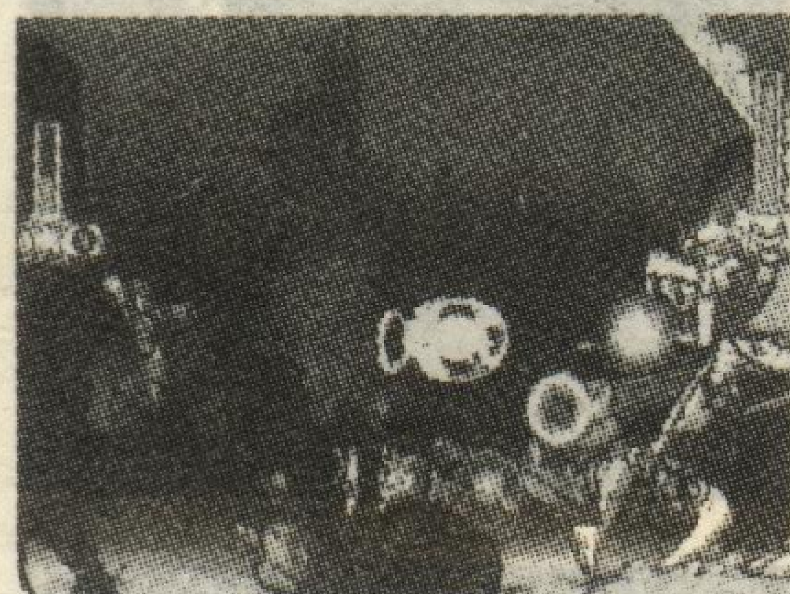


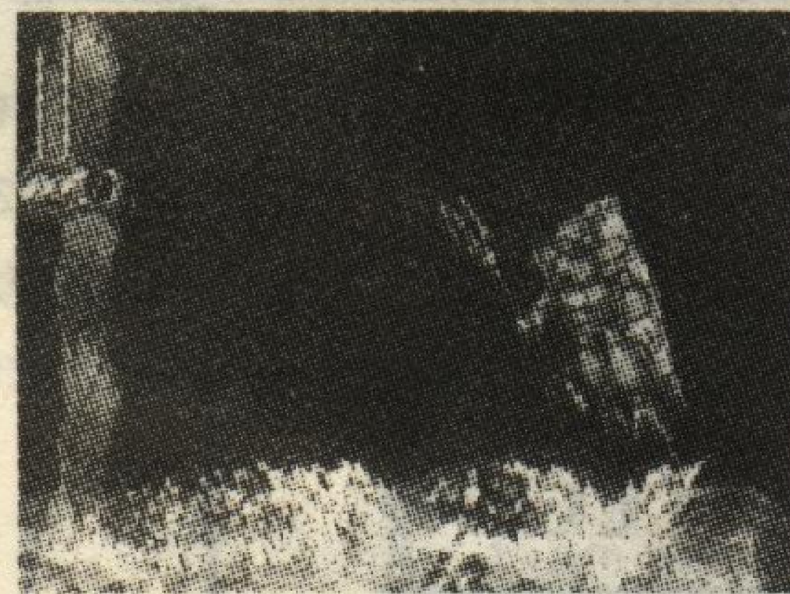


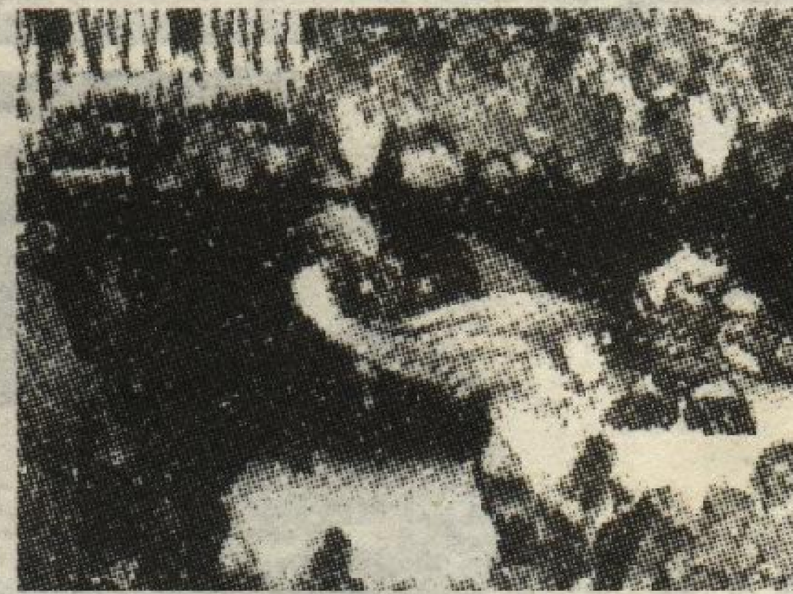
洛克人为保卫世界和平再次向邪恶势力挑战

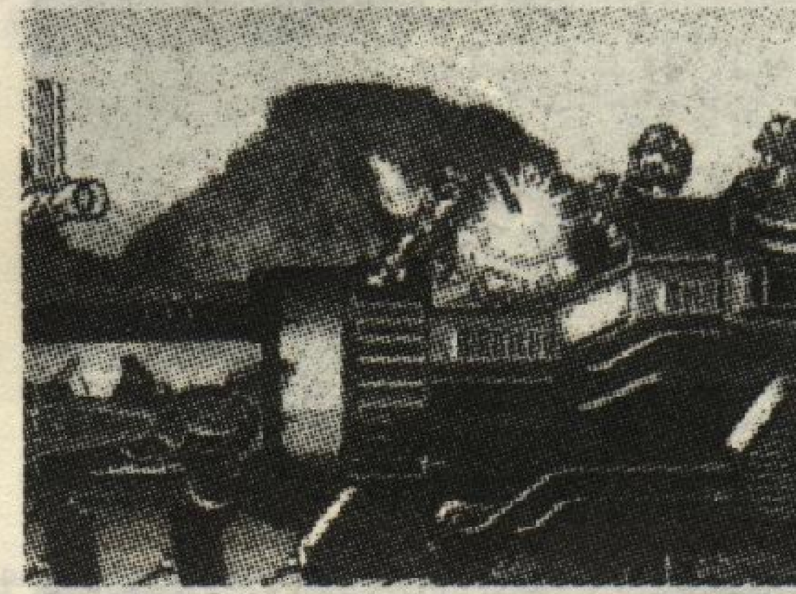
"洛克人 X"系列最大的特点同是也是和以往不同的是"洛克人 ZERO"的出现。"洛克人 ZERO"可以说是"洛克人 X"的前辈,他的各种能力都在"X"之上,但是并不由玩家控制,只是在危机出现进来帮助主角,并且还传授一些技能给主角。这次"ZERO"和"X"联合向某邪恶组织挑战。游戏中的片头 DEMO 相信又是以动画形式来表现。过程中"洛克人 X"的武器依然打败各个 BOSS 后得到的。"洛克人 X"的冲刺加代了残像(CAPCOM 的贯用手法)。同 BOSS 对决时敌我双方的能源值不再是以前的格数表示,而是变成能源槽。各个 BOSS 的性格也是各种各样的,有的巨大无比攻击力强大。让你望而怯步,有的细小精悍动作奇快让你摸不着头脑,同它们作战真是刺激。游戏中主角要在各个世界中取得一些提升自身的能力的宝物。当我们打败各关的 BOSS,取得了各种武器和能力时,你会得到同"ZERO"有相同能力的超级战士。以其非凡的力量来粉碎邪恶势力。

"洛克人"这个游戏从诞生到现在虽在画面情节上有了变化。但是有一点是永恒的,这就是跳跃,玩家要准确熟练地把握各种跳跃的技巧,并且还要敏锐地洞察各个 BOSS 的点,才能完美地完成这个游戏。

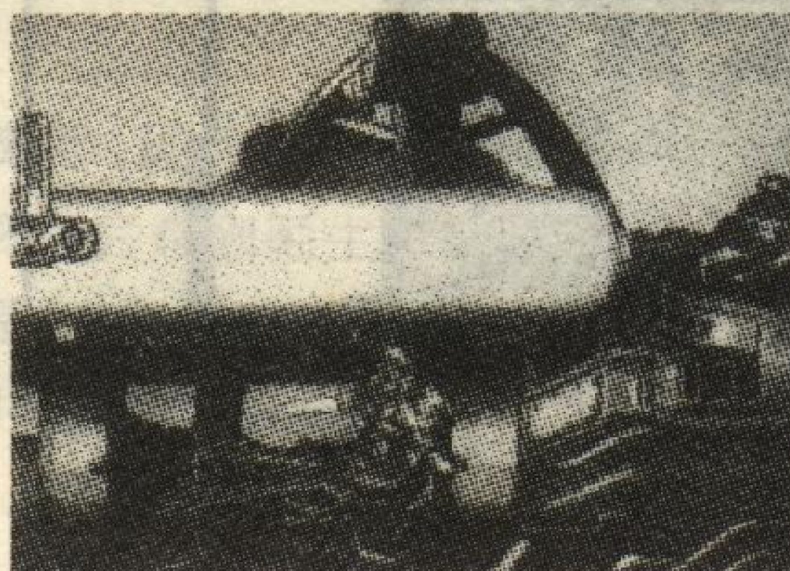


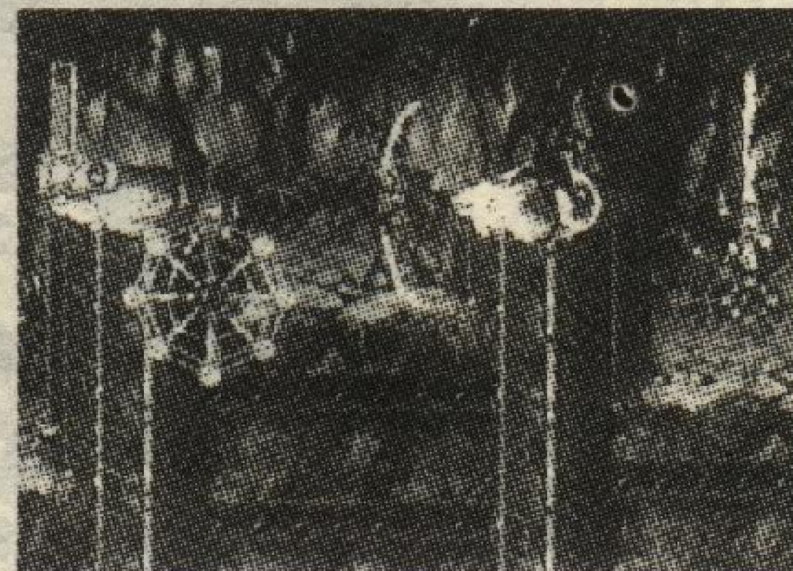


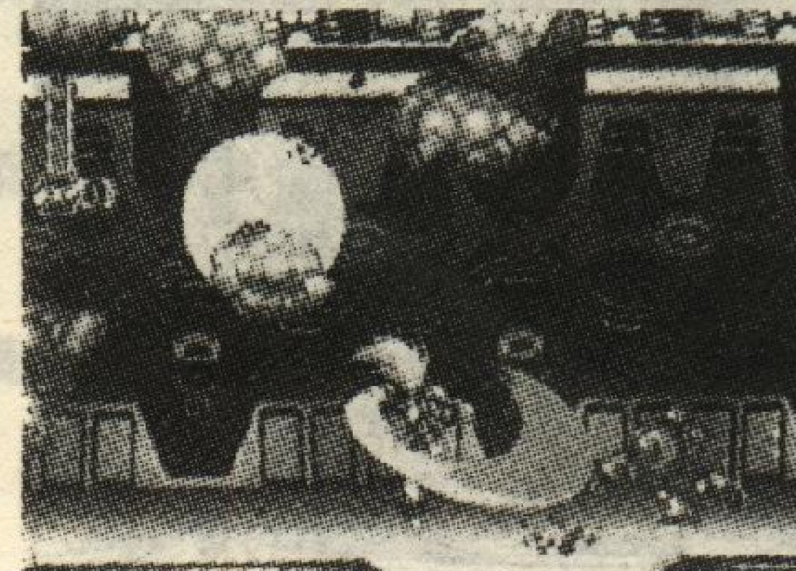


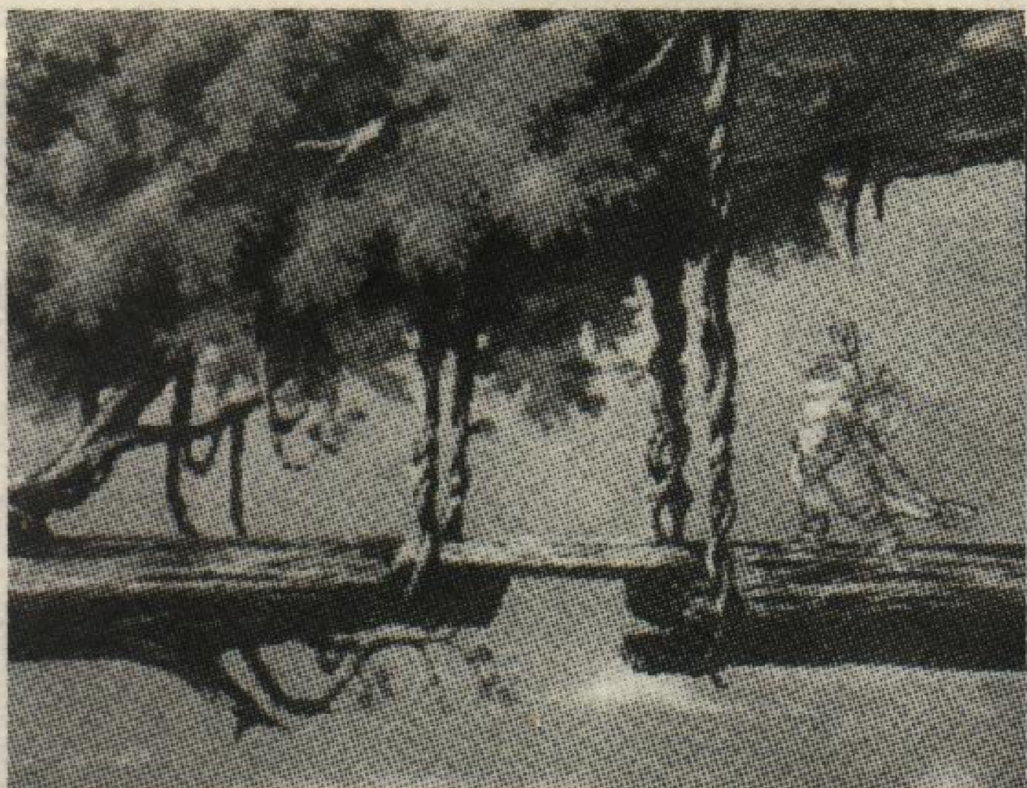












七风之岛物语



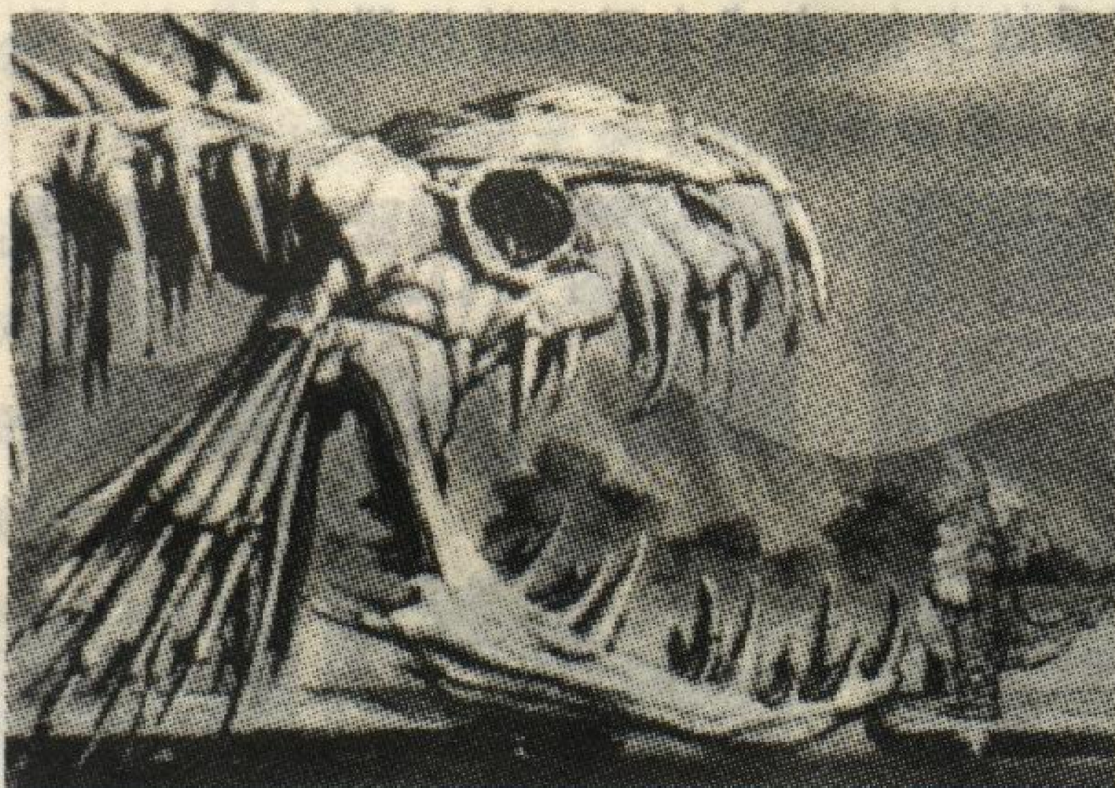
ENIX 参入 SS 后的第一款作品
会给我们带来怎样的惊喜呢?

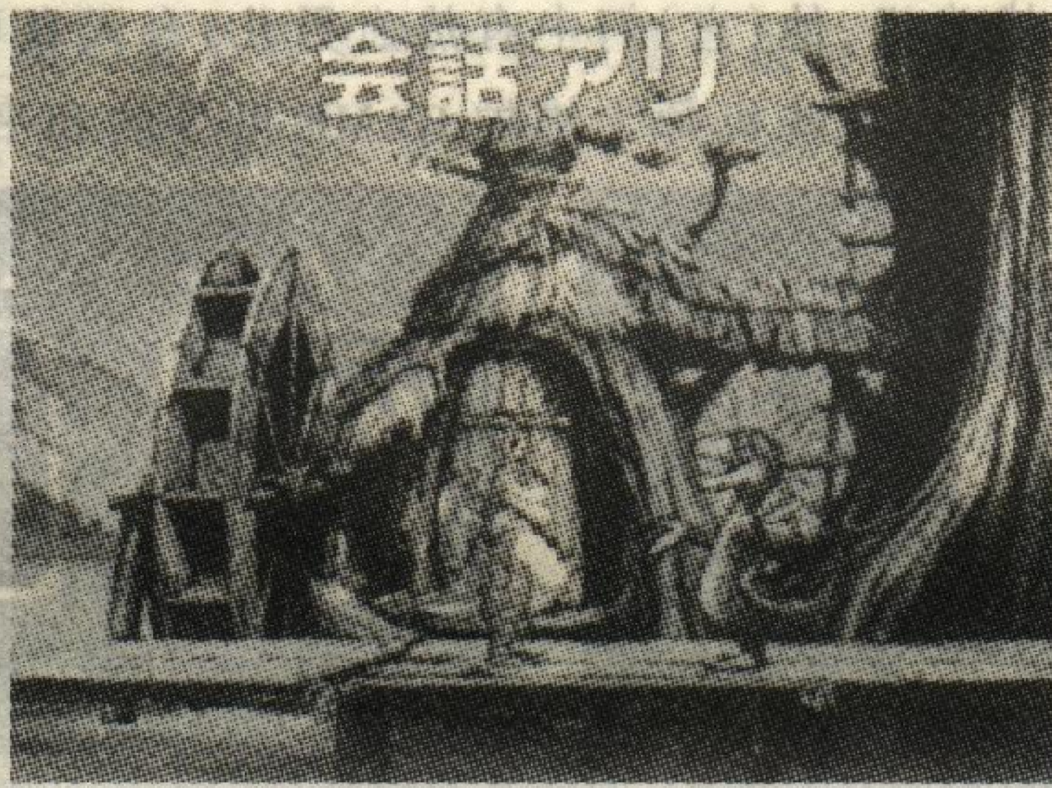
厂商:ENIX
媒体:CD-ROM
类型:AVG
发售日:97年秋

以不可思议的七风之岛为舞台的大冒险

《七风之岛物语》是由游戏界颇富盛名的雨宫庆太制作,以《异邦见闻录》为世界观所展开的恢宏壮大的动作 AVG 游戏。

本作的舞台是集中了世界各地传说的“七风之岛”,这里居住的人们都有着各自的动人故事。可是有一天,“黑色的风”吹来了,岛上的故事突然消失。困惑的书本中的精灵只能求助于居住在现实世界的主人公——凯普博士。就这样,玩者将操纵可爱的主人公用自己的手来创造新的传奇故事。







游戏中的会话将会独特的手法来表现

在《七风之岛物语》中,会话是采用独特手法来表现的。在岛上,与先住民们对话时,画面中并没有字幕来表现话语的内容,出现的日文只是对景物及人物动作、神情等进行描绘。如,当你与某人争吵时,他是不会骂你“混蛋”的,只是会作出愤怒的动作,画面中将会出现文字指明其动作。到底该人物口中说的是什么,就要由玩者自由发挥想象了。

这样的 AVG 游戏还真是少见!





状况描写



▲图中的人物究竟在说些什么呢?他们是否能为玩者提供有用的线索呢?

雨宫庆太设计的人物大公开



▲古怪的形状,看样子象是敌方的角色。



◀ロクゾウ,能够发出很大声音的角色,喜好睡眠。



◀本游戏主人公凯普博士,在七风之岛会有怎样的表现呢?







◀キスケ,好奇心旺盛,拥有锋利的双手。



◀在七风之岛上登场的狮形精灵,不知道是否会作为我方的同伴。

游戏天国



由街机忠实移植的射击游戏。

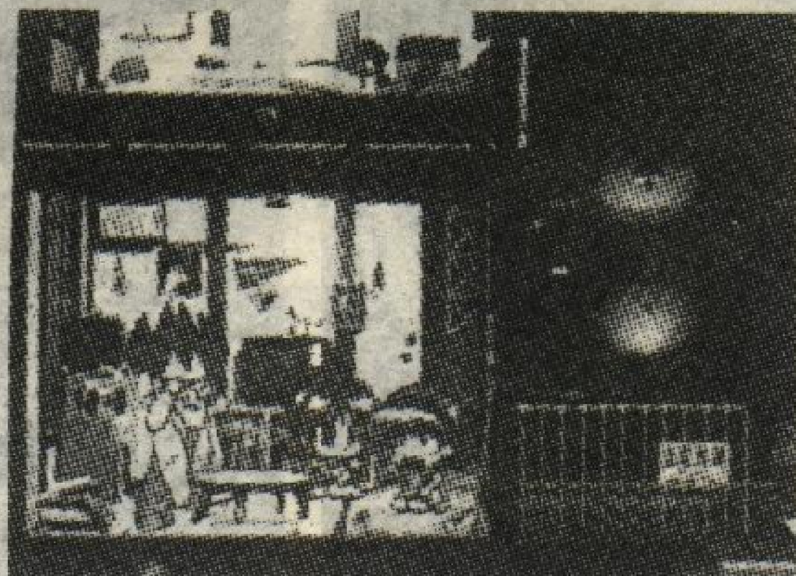
厂商:SELECO
媒体:CD－ROM
类型:SHT
发售日:6月6日

各方英雄走到一起为正义而战

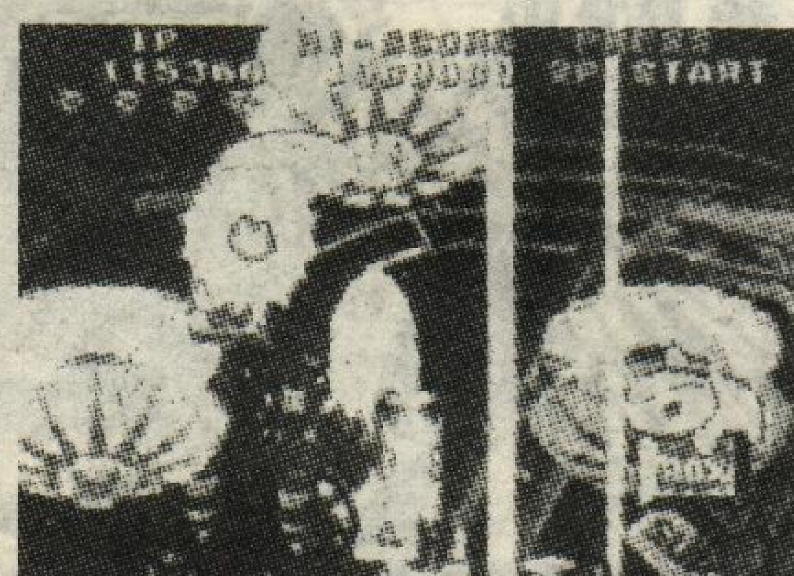
原是街机名作的"游戏天国"经过改良后终于在土星上登场。游戏加入了许多原创要素在其它方面也做到了忠实移植,完全再现了街机版的风貌,游戏角色加增至6名,而且可以双打(废话)。

游戏中的故事是GAME世界发生了邪恶的波动(老一套)。某天才科学家制造了一些与之抗衡的战斗机,为了阻止邪恶势力的扩散,这位科学家挑选出6位机师来操纵这些战斗机,他(它)们中有热血男儿,有天真可爱的少女,有威力无比的机器人,还有一只小猪(奇怪世界要让猪来解救,日本人肯定是疯了)。这些机师为维护GAME世界的和平向邪恶势挑战。

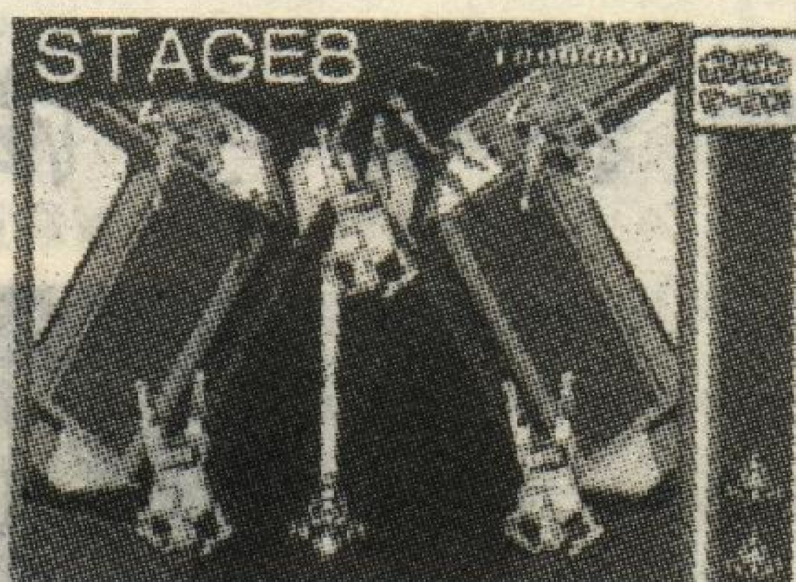


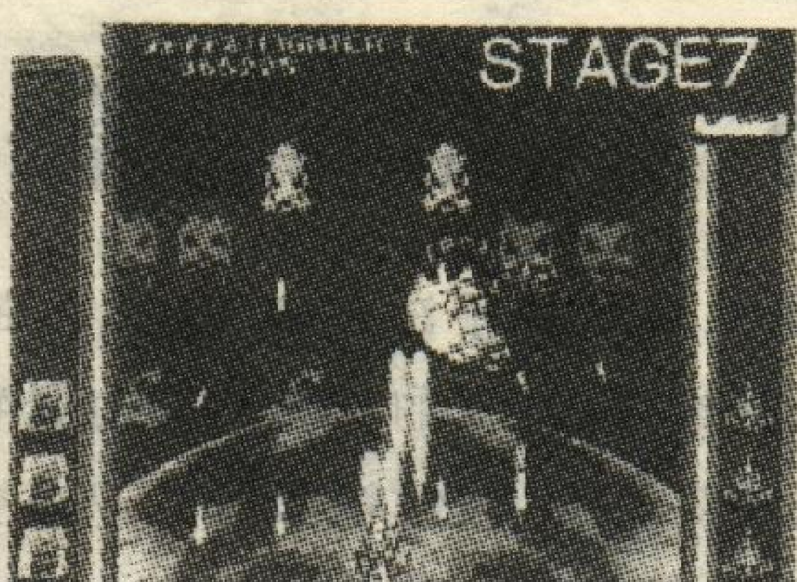


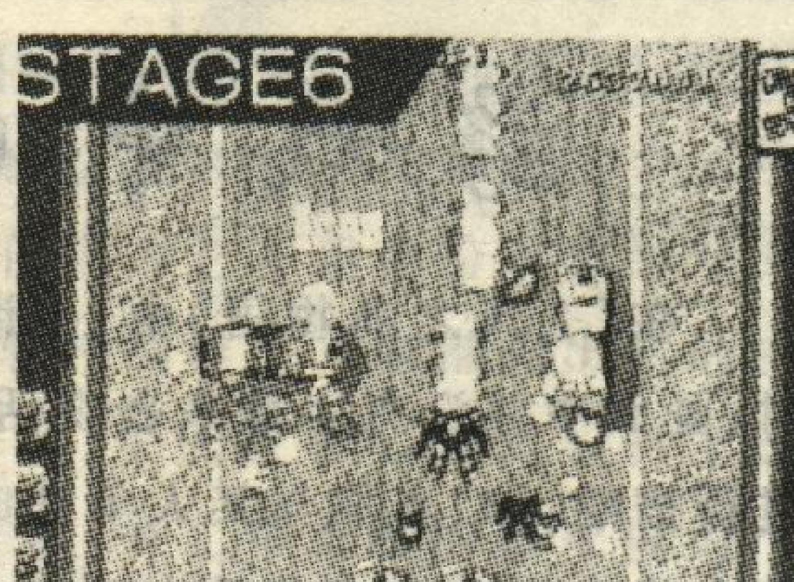






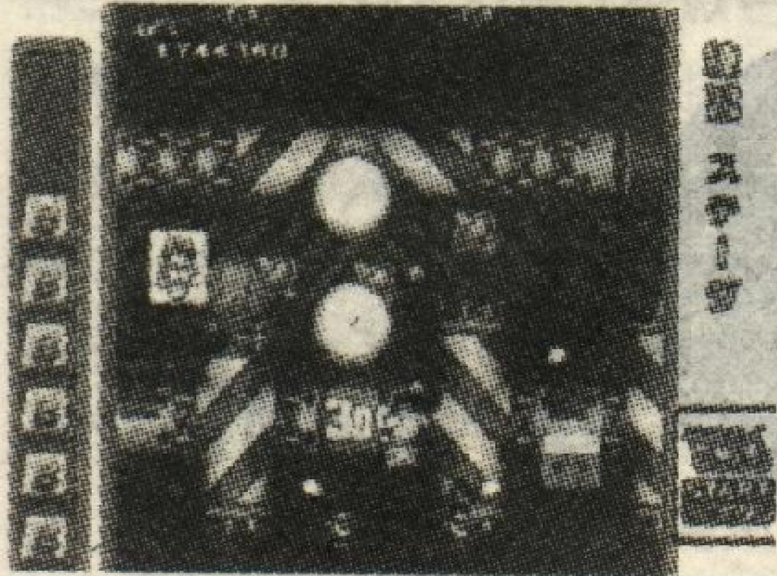


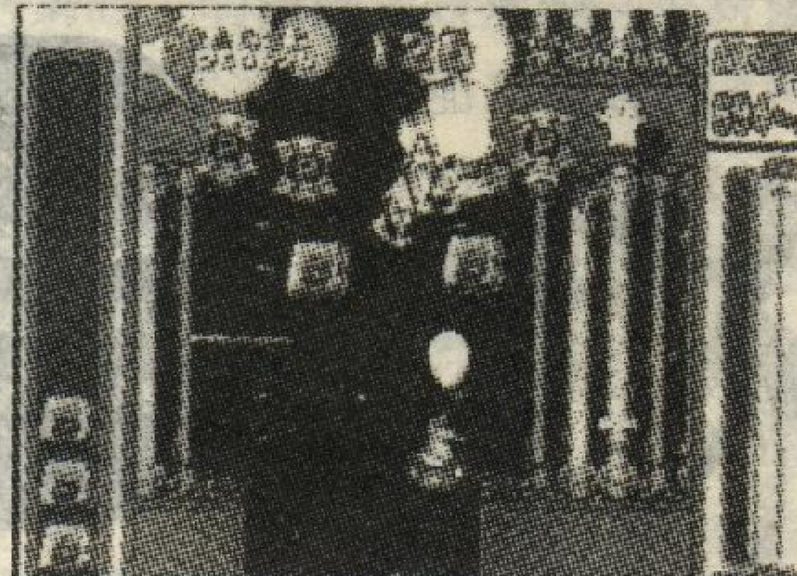


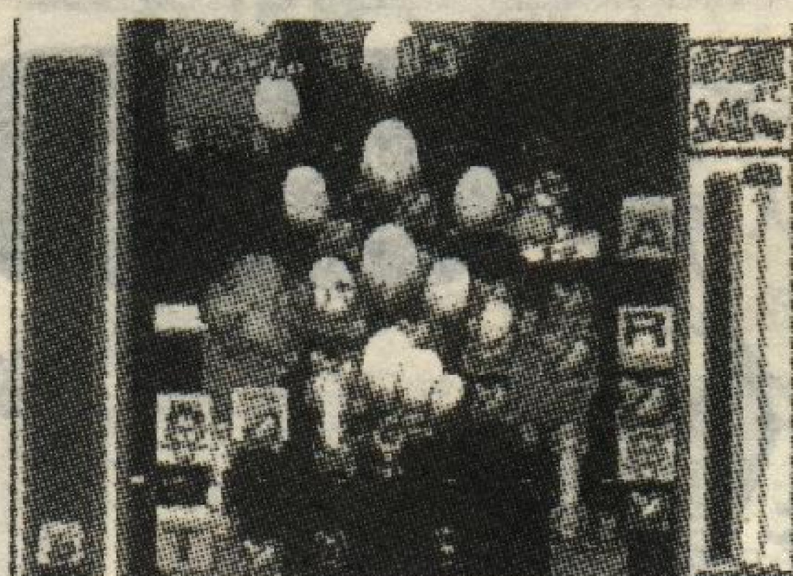


时间挑战系统将使游戏进程达到白热化

游戏中的街机模式,不但可以再现街机纵向的玩法,而且还可以调整成为横向。还加入了家用版独有的系统时间战模式。在此模式中玩者要在规定的时间内取得规定的分数才能过关,是十分具有挑战性的玩法。游戏中还加入了"卡拉OK",大家可以听到游戏的配音和歌曲,在"家用游戏世界"中加入了一些迷你GAME,这些系统的加入更使得这款射击游戏的耐玩程度得到提升,GAME FANS们你不准备收藏一片吗?



















零4赛车



丰富多彩的游戏情节
让你对此游戏流连忘返。

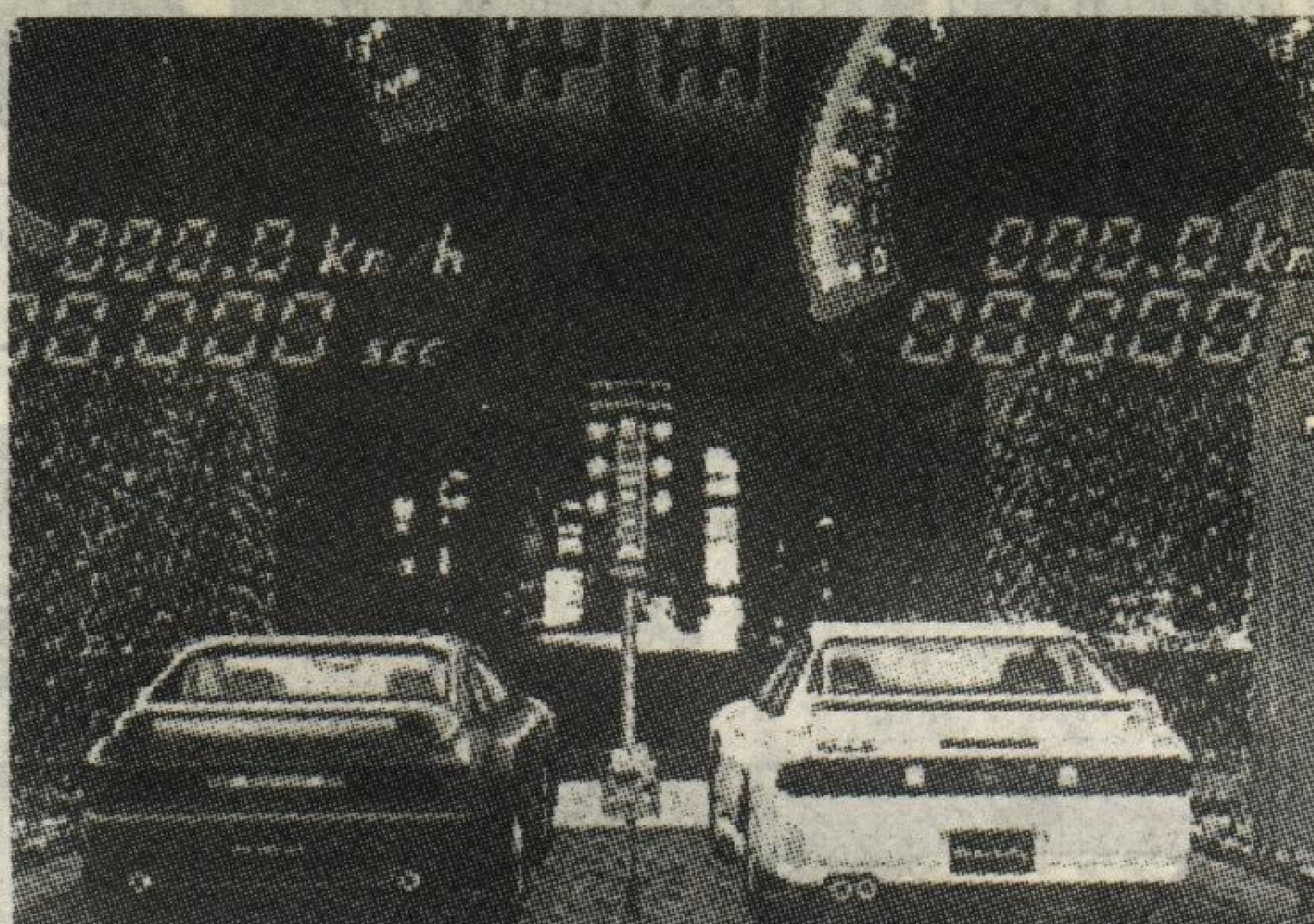
厂商:MEDIA RINGS
媒体:CD-ROM
类型:RAC
发售日:6月30日

世界第一赛车手之路由你来开创

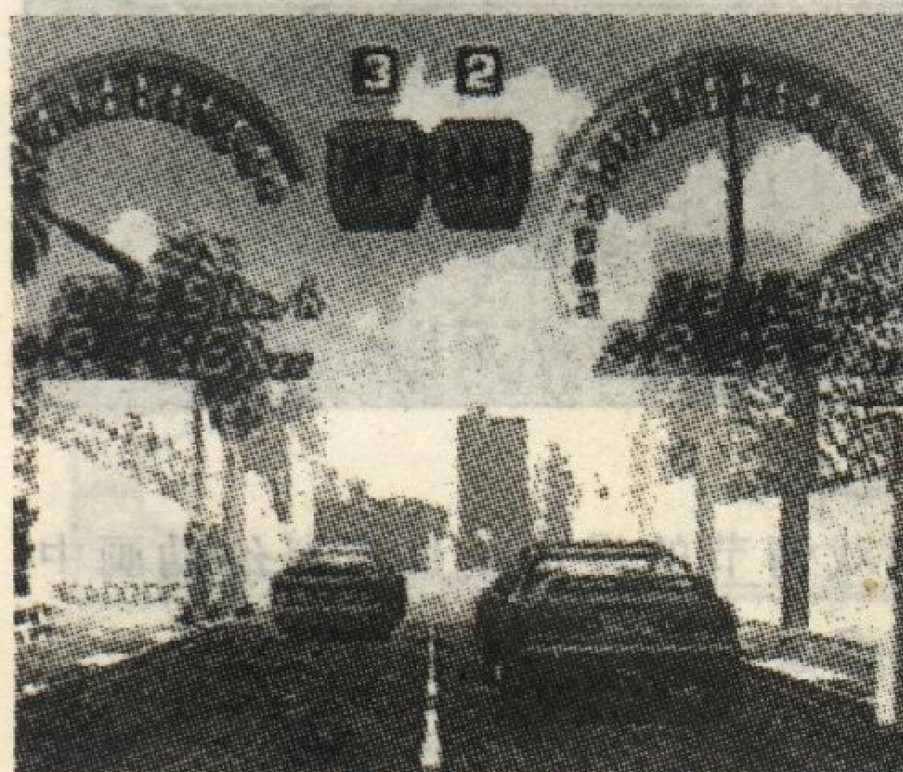
虽然这是一款赛车游戏,但又不是简单的比赛。,游戏加代了许多新的要素比如:赛车部件的购买,和游戏中一些重要人物的对话等。这些情节都会对主角的能力有所影响。由于游戏中有了这些新的要素就使得这款游戏的游戏性和可玩性大大提高。玩者也不会只一味地开着赛车横冲直撞,而且还要对主角的爱车和主角的各项能力进行重点培养,才能在这个世界中取得胜利。

游戏是以广大的美洲大陆为舞台,主人公为了夺取世界第一赛车手的称号在这片大陆上开始了他的冒险旅程,游戏中同对手进行比赛而取得优胜时会得到一部分奖金,而这些钱的用途就是来购买更高级的赛车部件。因为游戏开始主角的车是很烂的,如不对自己的车进行装备根本没有可能完成这个游戏。游戏还有一个特点是可以认识一些可爱的少女,由于她们性格各异所以对主角的影响也不尽相同,和她们约会可以提高好感度,当好感度到了一定的数值时主角是会得到一些宝物的。游戏中的迷你 GAME 也为此游戏增色不少。









你能灵活的运用
各式各样的赛车吗?



可不要错过好朋友的帮助哟





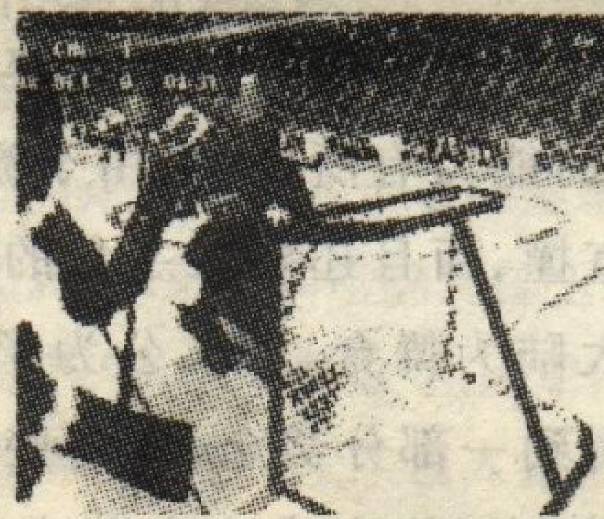
NHL97



风云变幻的冰球世界将由谁来把握?!

厂商:E.A
媒体:CD-ROM
类型:SPT
发售日期:97年7月

出色的玩家将会制霸美国冰球球坛









这是一款由NHL公认的冰球游戏,由于一些特殊原因,冰球这个体育项目在年轻人中开展得不普遍。所以这个游戏可能不会被玩友们重视。其实早在红白机时代就已经有了冰球游戏。这次E.A公司为土星制作的这款游戏,主要是以美国的联赛作为游戏背景。游戏中有多达8个种类的视点切替。球场的制作以实况的形式来表现。

游戏中各支球队选手都以实名登录(无所谓反正不认识)。每个选手的能力都跟现实中那个选手的能力一样,并且以数值化的形式来表示。虽然有关冰球的比赛规则,不是所有的人都懂,但是游戏中那种紧张的气氛和高速度的攻防会给我们带来最大的享受。游戏中还有一点是让我们狂呼过瘾的就是当敌我双方在争夺时如不相上下的话就会发生殴斗。这是游戏画面将被切换成为两人对打形式,这样一来胜出的一方得到球权继续比赛,失败的一方……(可能被抬出球场的好惨呀!)。怎么样是不是很让人期待,在打冰球时还能进行对打没想到吧!



神圣传——复活编



漫画少年来到我们中间,
变身英雄在PS中觉醒!

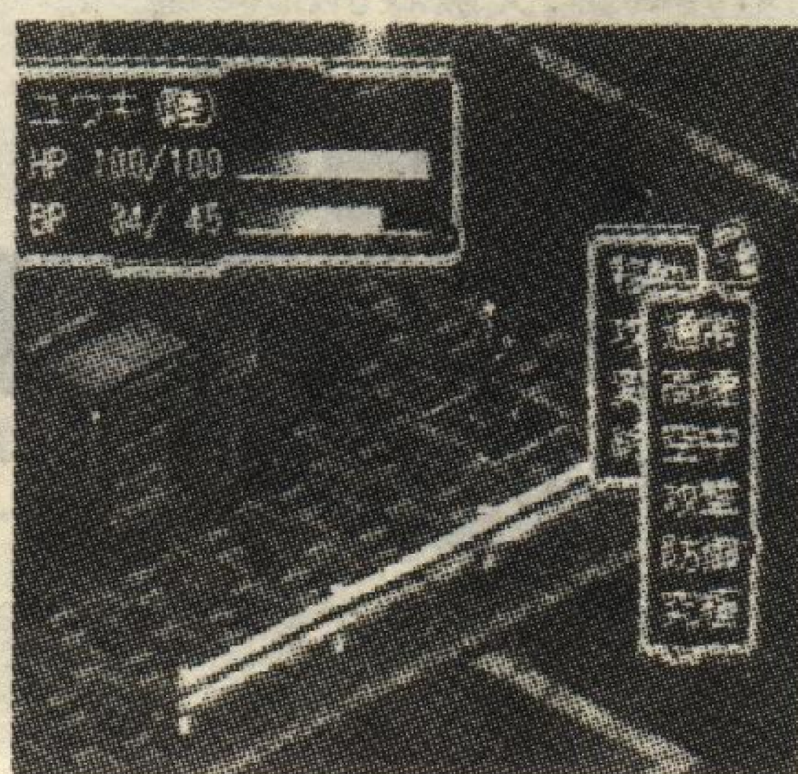
厂商:BANPRESTO
媒体:CD-ROM
类型:S·RPG
发售日期:7月下旬

本游戏是以“灭亡后的地球”作为开场动画,故事是以科幻要素极浓的变身英雄作为背景。游戏情节的设定是日本科幻动画中贯用的手法。象机动战士高达,超时空要塞一样,都是以保卫地球或故乡同外星人或邪恶势力作斗争。

游戏的舞台,是在1998年的日本,曾经一度被灭亡的世界不知道被什么人重新建好了(这是最重要的),主人公是:MEGA SEED”组织的一员,其使命是同活跃在暗界世界的秘密团体进行战斗。物语的关键是掌握地球上全部使命体内部的“魔神的刻印”,唯一能与之对抗的是被称作“MEGA SEED”的遗传因子,这种物质可以使埋藏在人体内的超能力觉醒,变身成为超兽战士。游戏在作战是以SLG的开形式进行。普通攻击是在地图画面上进行,当主人公使出必杀技时会插入一段极具破力的动画。游戏中事件的发生与解决是RPG的形式进行,其中主角和其他伙伴们的变身能力是靠特训来掌握的。











斗士历史



世界著名的格斗家全聚一堂!
谁将是霸者?!

厂商:SEGA
媒体:CD-ROM
类型:FHT
发售日期:7月4日

找出敌人的弱点一发逆转

游戏是'94年NEOGEO版的移植作品。游戏中以取得格斗技大会优胜为目的,基本上操作系统同其它的格斗游戏一样。但唯一跟别的格斗游戏不同的是该作品中有一种被称为"弱点系统"的东西。就是说游戏中每位角色在其身体都有其弱点,只有在对战中对敌人进行连续攻击敌人的弱点就会暴露出来。此时如能有效地运用各种组合技对弱点不断地攻击会对敌人造成很大的伤害,从而达到一发逆转的目的。







流畅的操作感

使角色更易于使用



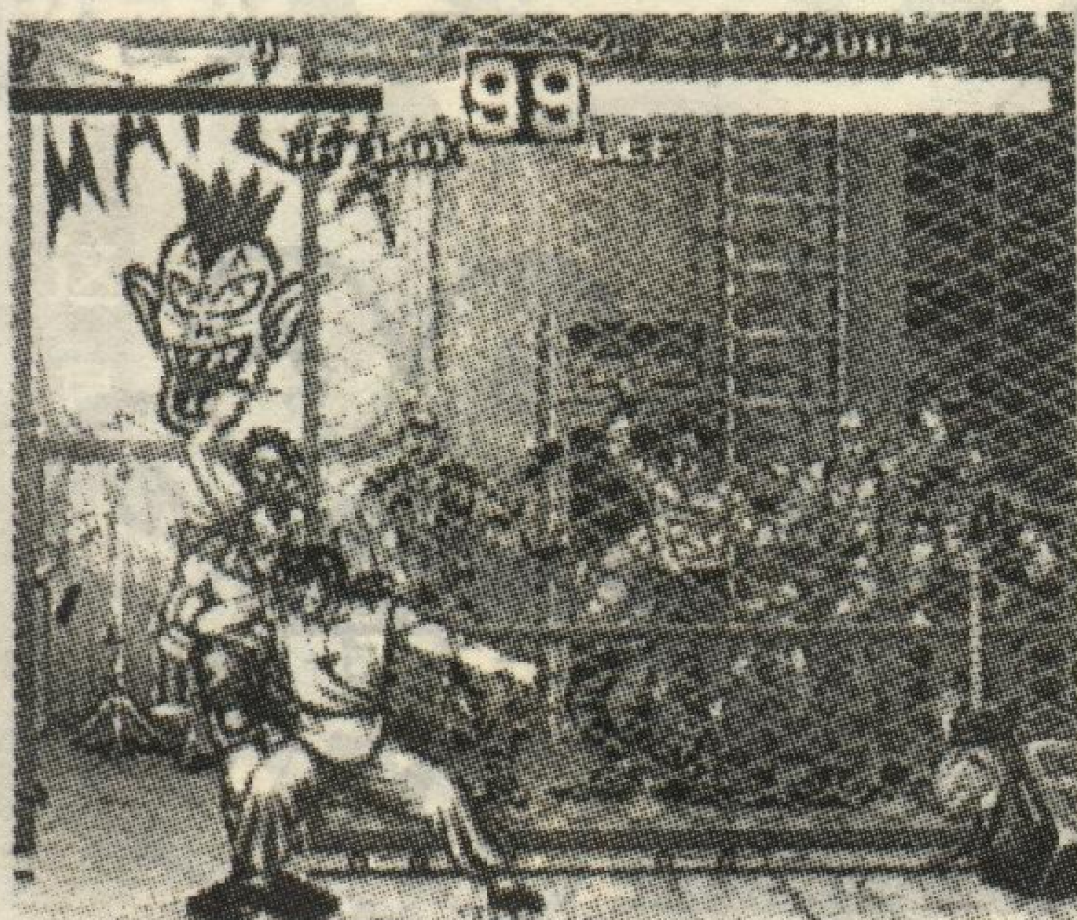


爽快的必杀技

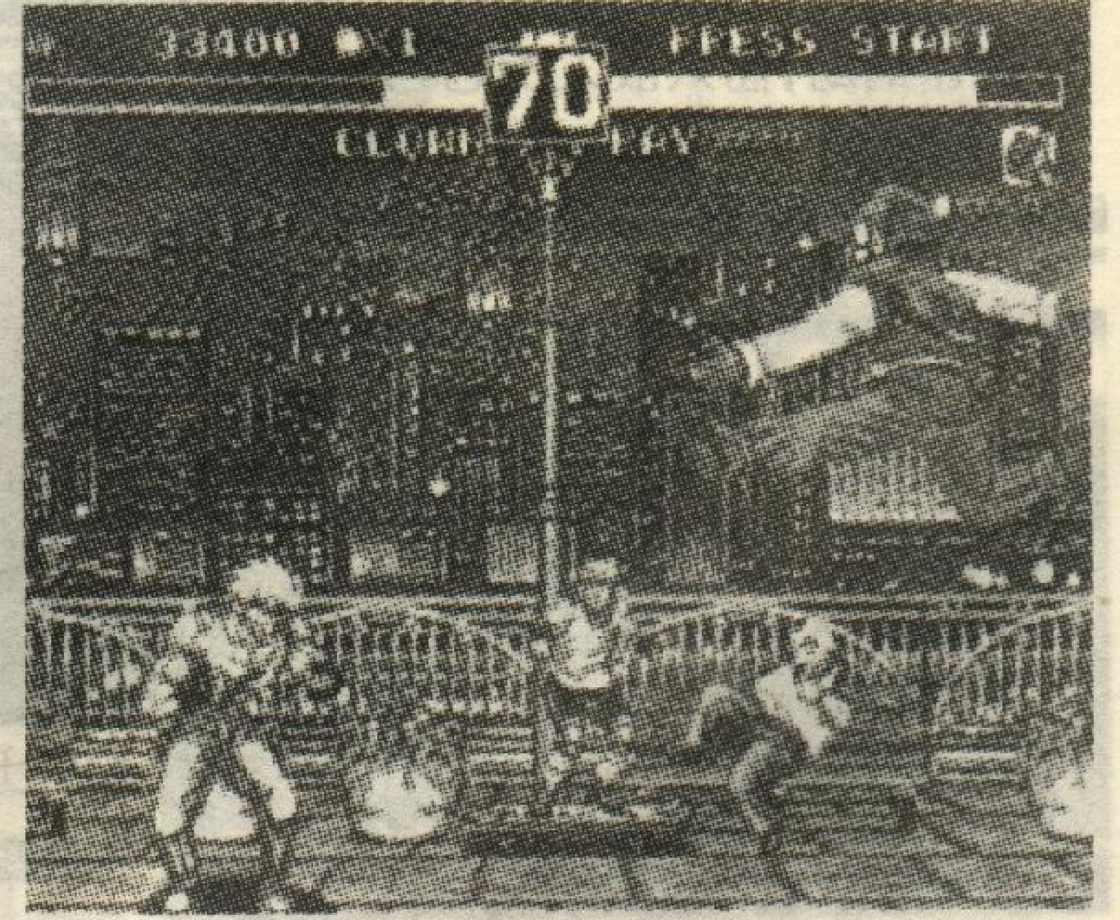
更能领略格斗真谛

斗士的历史由你来创造

游戏中人物是自称为"喧哗百段"的沟口和其他13位角色组成。他们来自世界各地,其目的也不尽相同,有的为名利而来有的为复仇而来,有的则是为了证明自己才是最强的斗士而来。由于每个选手都自不同的国度,所以他(她)们的武术流派也多种多样,有柔道、拳击、摔跤等等。游戏的画面也比NEO.GEO版加强了许多,而各个角色的出招同"街霸"系列差不多,所以大家是会很容易上手的。

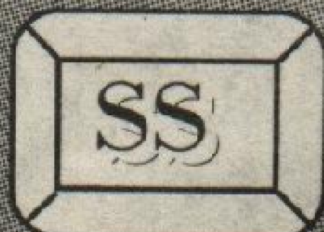








J联盟 GO GO GOAL!

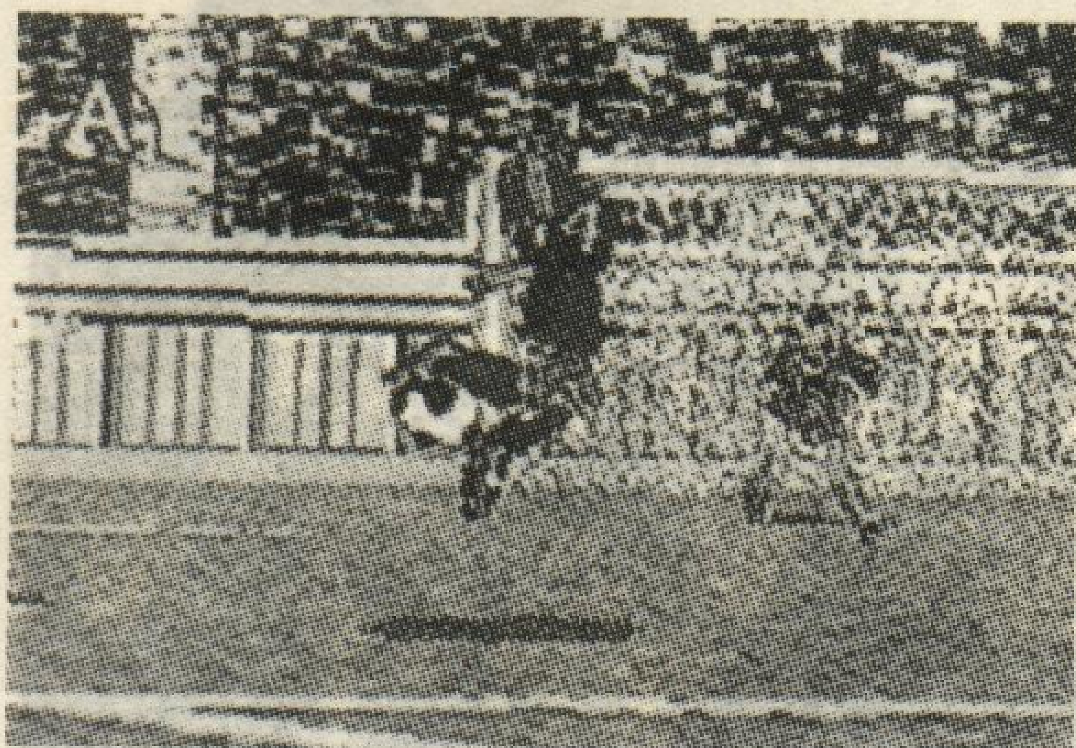


操作感流畅的足球游戏，肯定会令球迷们爱不释手！

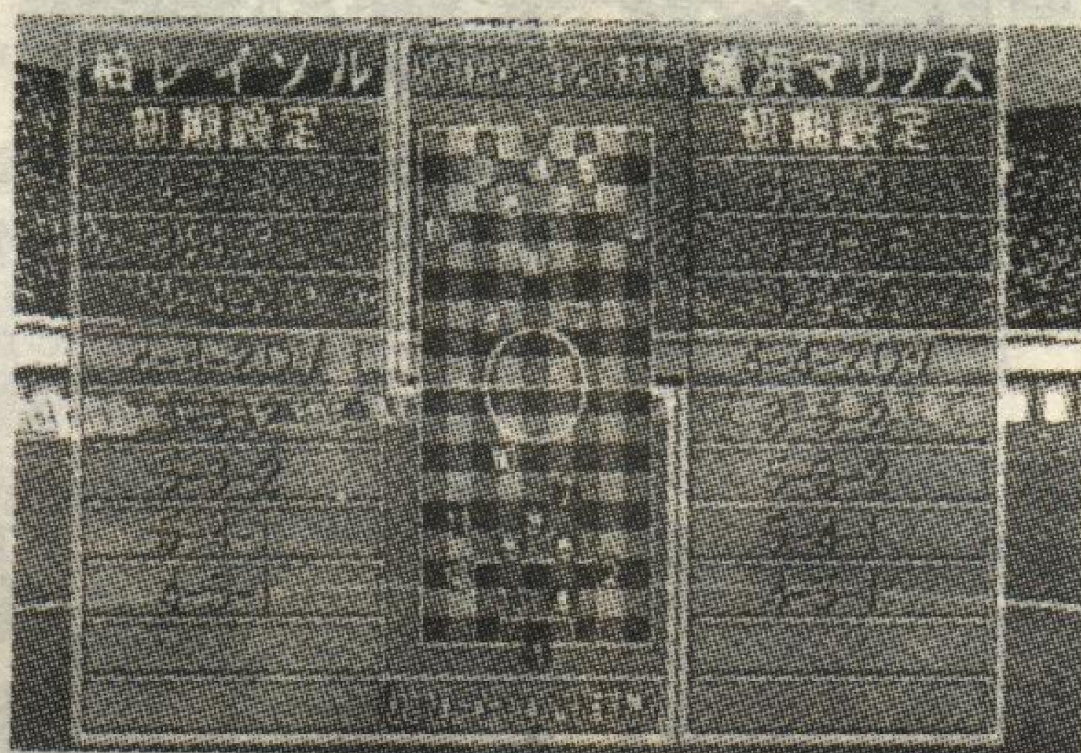
厂商：TECMO
媒体：CD－ROM
类型：SPT
发售日：5月30日

你将亲身体现日本J联盟赛事的精彩

这是一款以日本J联盟赛事为背景，由以制作足球类游戏而著名的厂商TECMO制作的软件。游戏的时间设定为1997年的日本J联赛。游戏的人物及场景完全由POLYGON绘制，由于使用了最新的技术使画面处理达到了60分之一秒，使游戏中选手的劲作更为细腻。游戏的视点也是多种多样的，有纵视点、横视点还有利用扩大缩小机能的远近视点的变更都使得此游戏魅力十足。








灵活的战术配合可以由你来选择

此游戏十分注重个人技巧，华丽的倒钩射门和过人都可以由手柄的方向键和其它各键组合使出。这是以往的足球游戏所欠缺的。而不同的组合会使出各种各样的技巧。游戏的战术运用也是十分重要，游戏中共有6种战术可供玩者选用。选手也用了实名(包括外援)使得此游戏更加亲切。玩者可随便挑选自已喜欢的选手、喜欢的阵容和战术进行比赛，如能在J联赛中得冠是会一鸣惊人的哟(高额的奖金?)。

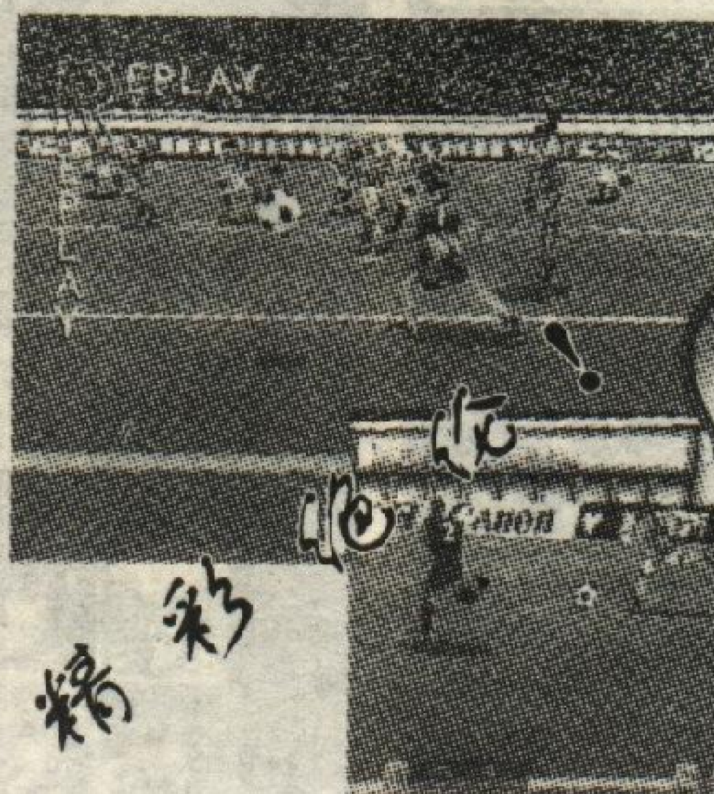
▼快速跑动，插入敌人的后方看着时机将球射入敌人的大门！



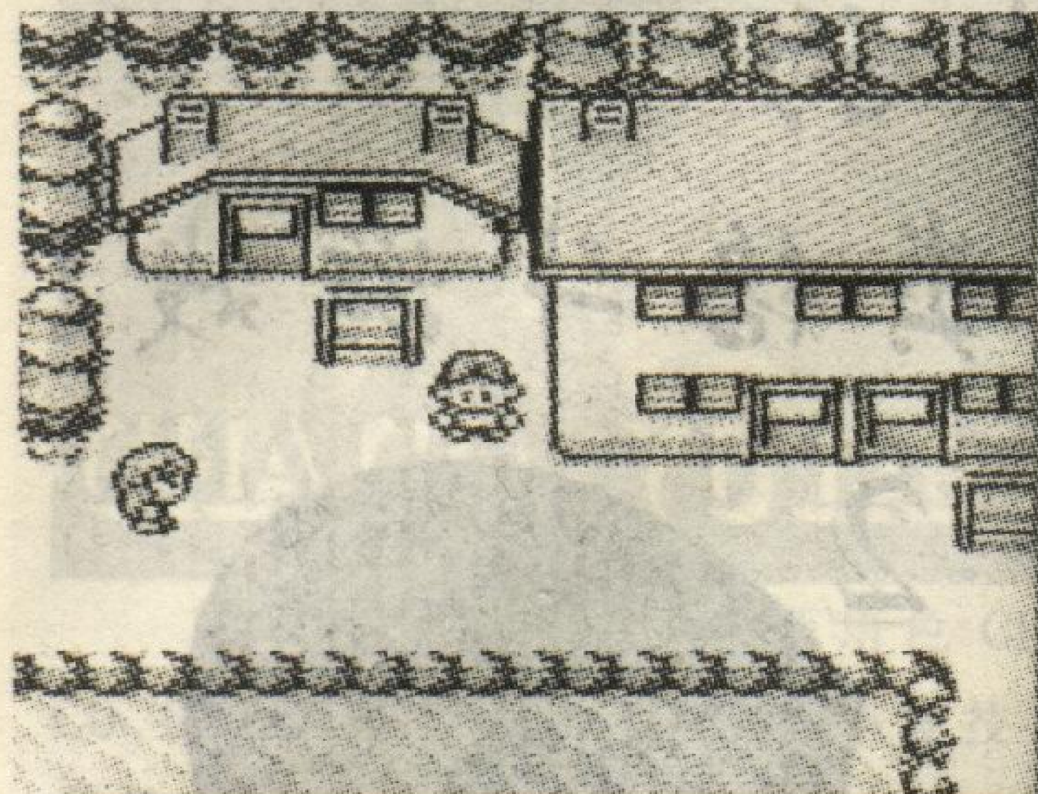


▲在比赛过程中，玩家可以根据需要来改变战术以达到胜利的目的。

喜欢J联盟的朋友可不要错过哟！







口袋妖怪 2



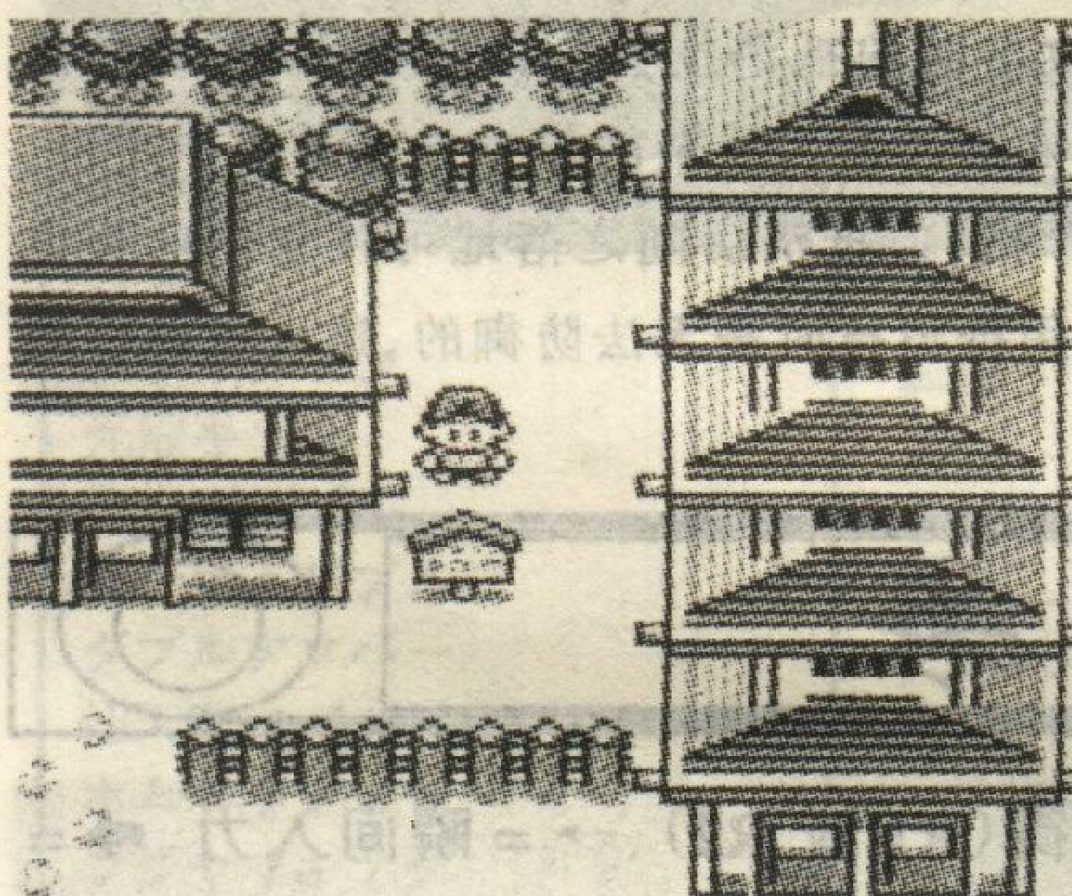
著名游戏的续篇堂堂登场

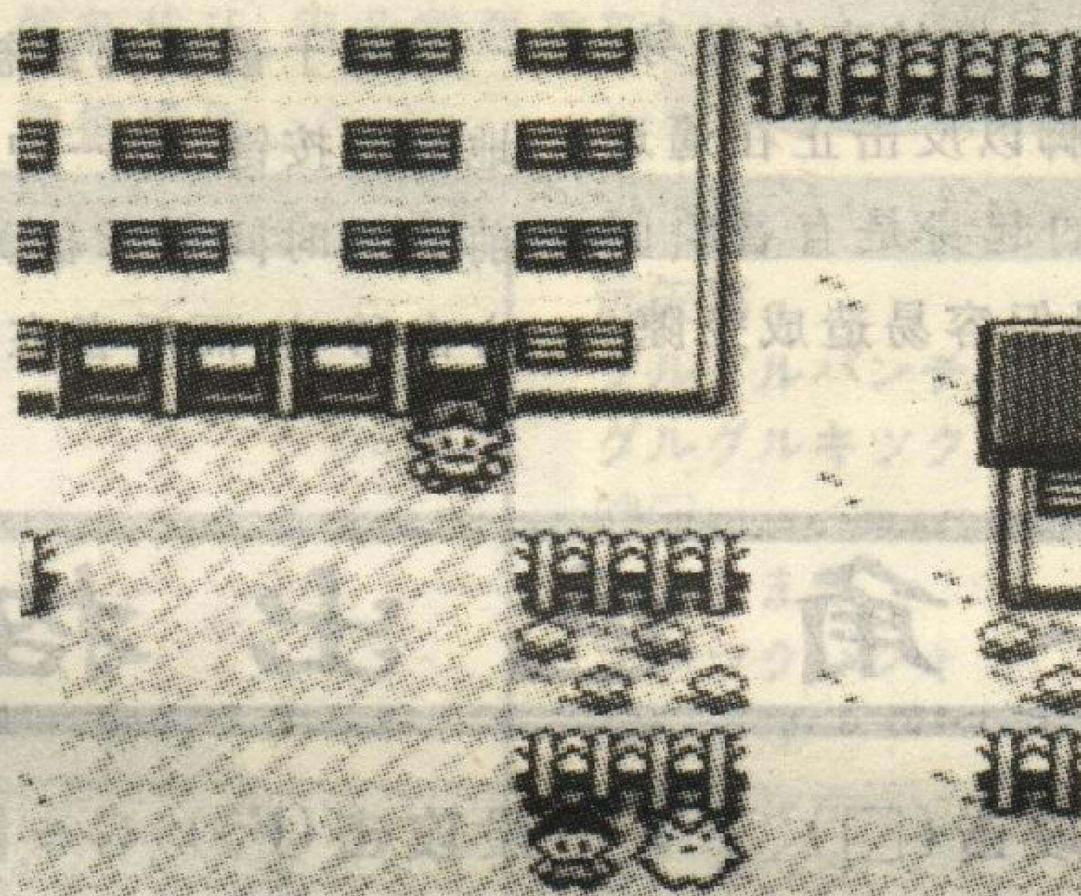
厂商:任天堂
媒体:8M(卡带)
类型:RPG
发售日:97年夏

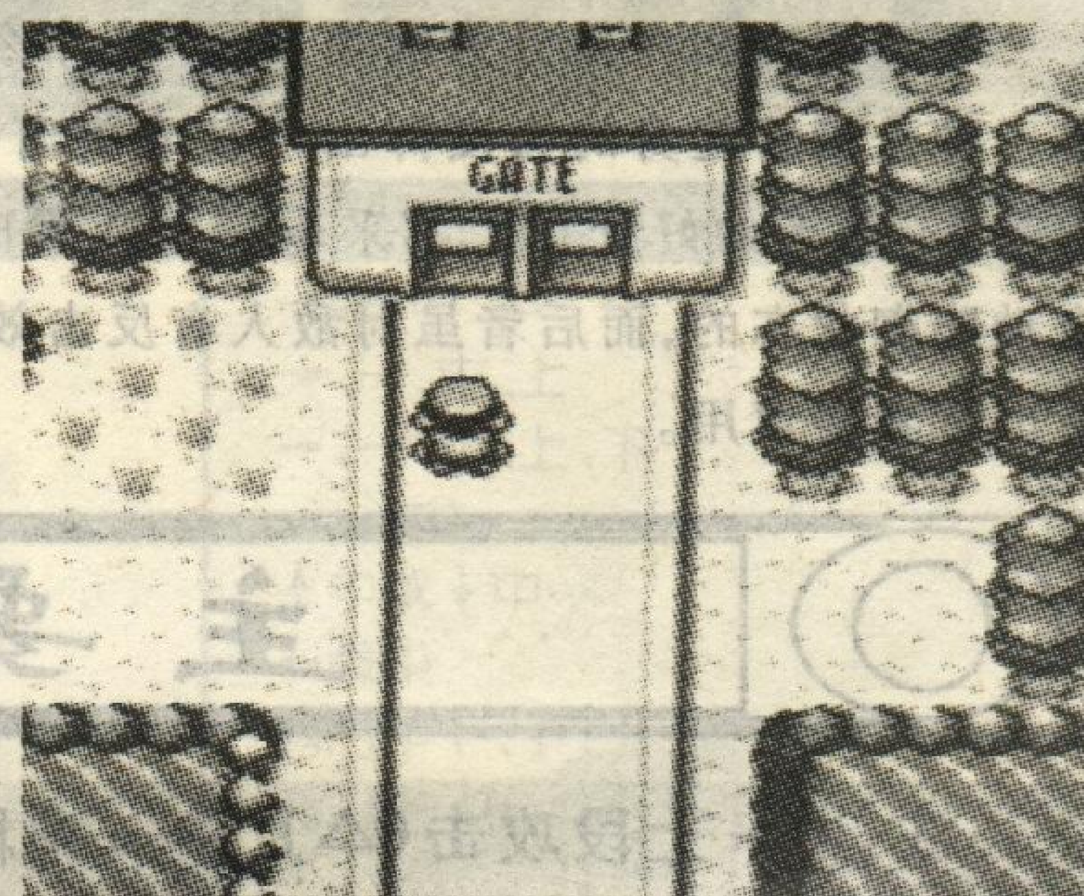
在日本大受欢迎的RPG"口袋妖怪",是一个以捕捉"怪物"并在战斗中育成"怪物"的游戏。该游戏从去年初推出后到现在一直高居日本游戏机软件前10名,并且创下近300万的销量。这次公布的是该游戏的续篇,游戏中是讲一位少年为了完成"怪物"图鉴,并且听说还是一些十分神秘的"怪物"存在而开始了冒险。

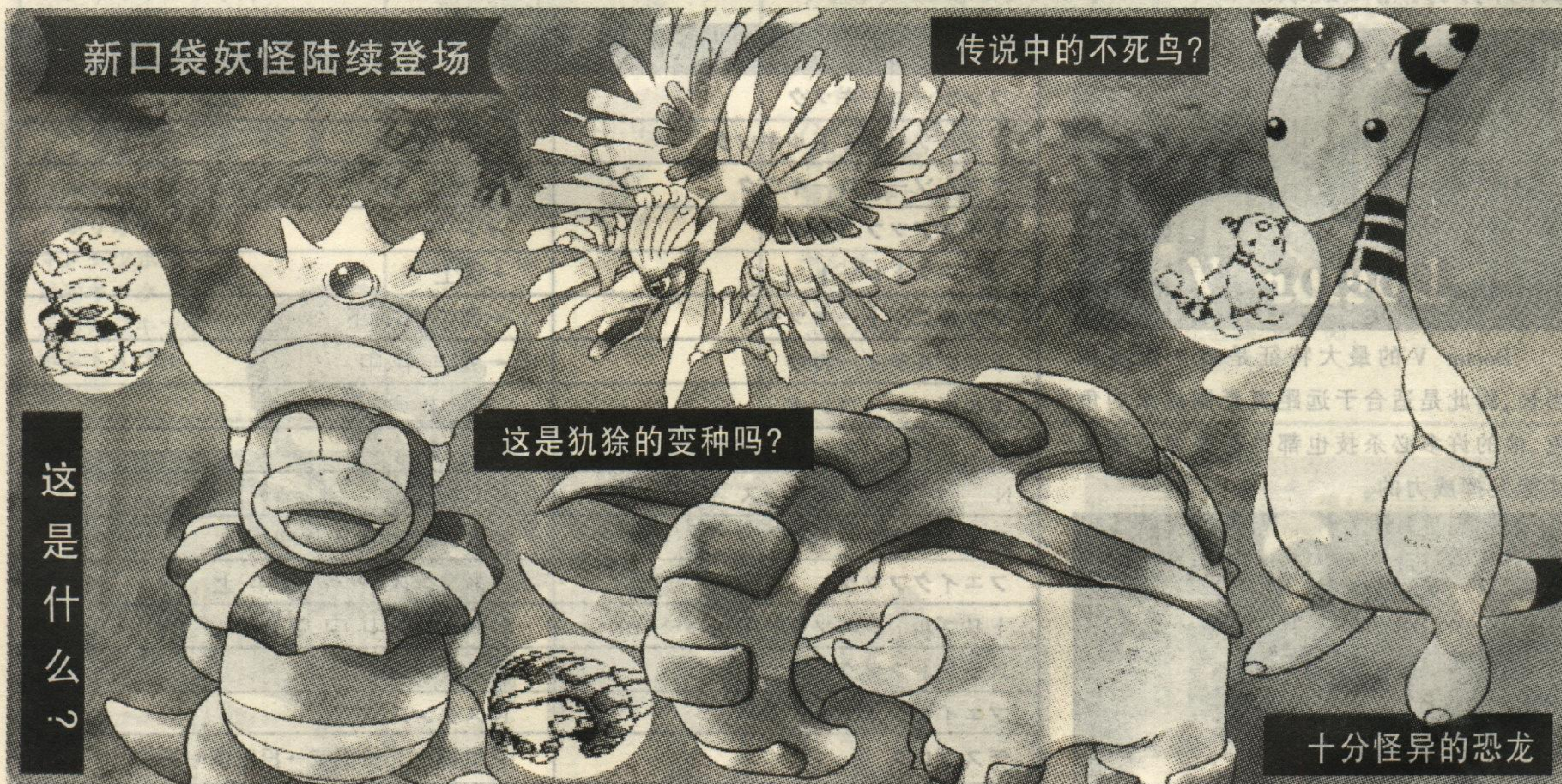
"口袋妖怪2"在原作的基础上追加了许多新的机能。首先是技的追加,由于"2"中登场的"妖怪"比前作有所增加所以这些新"妖怪"就会有一些新的技。但又不完全是这样,前作中"妖怪"的技在原有基础上也追加了不少。其次是追加了新的道具,在前作登场的自行车其移动速度是平时的1.5倍。"2"增加了一种类似船的东西,除了能以高速度进行移动以外还要利用这种乘具到一些只有用它才能到的地方。前作中必须用"妖怪"的特征进行移动的方法,比如飞行,在水面移动,在"2"也保留了下来。最后是"妖怪"后代的育成,在前作中,只有某些妖怪在雌雄之分,这次所有的"妖怪"都有雌雄之分,而同种类的"妖怪"所培育出的后代之中是会有十分珍惜的"妖怪"出现的。而要完成"怪物"图鉴培育后代是十分重要的。

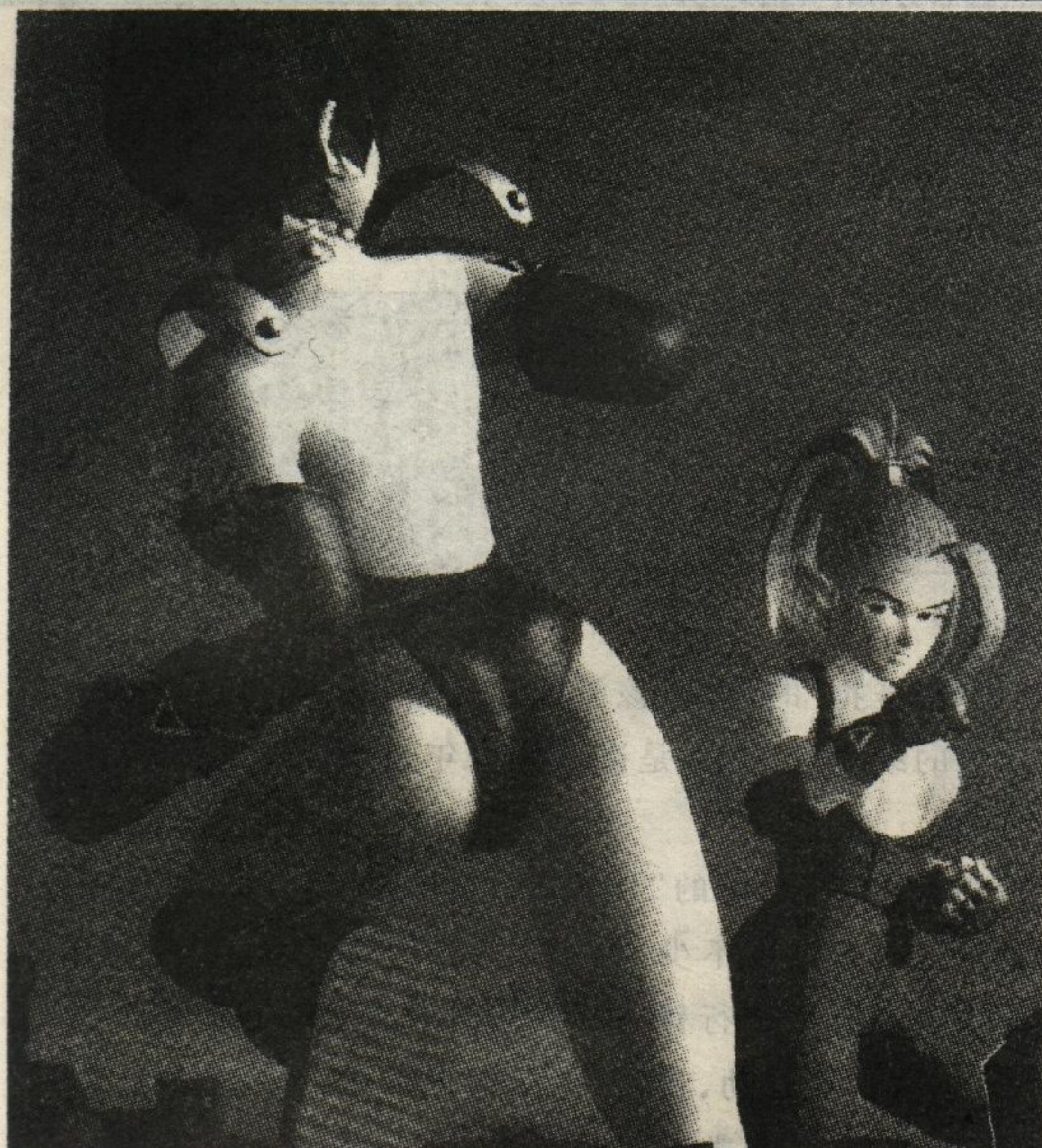
这个游戏还在卡带中内藏了时针机能(PLG),时间的进行是真实时间制。游戏中也会同现实一样会有白天、黑夜之分。而有的"妖怪"也只有在黑夜才能遇到。"2"继承了前作的通信机能,玩者可以同自己的伙伴通过对战线交换资料,据说如果不进行资料交换是会对完成"怪物"图鉴有所影响。国内的玩家是不是能通过通信对战而完成"怪物"图鉴呢?











充满了挑战的另类格斗游戏！

行星格斗2

TOBAL 2

机种:PS　类型:ACT　厂商:SQUARE　媒体:CD－ROM



系统介绍

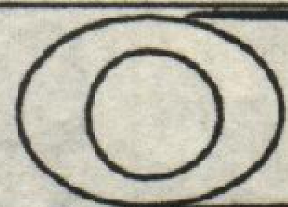


系统1:起身时的攻防

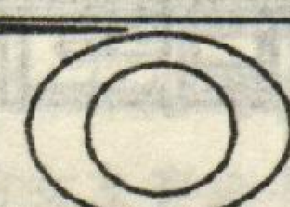
起身的方法大体分为两类,一种是什么也不做的直接起身、另一种是借着起身的力度挥出一拳或踢出一脚以反击正在逼近的敌人,前者的好处在于不采取反击战术时的起身是有着瞬间自动防御状态的,而后者虽对敌人有反击效果但容易造成空隙,所以玩者要慎用。

系统2:抵消(受身)技

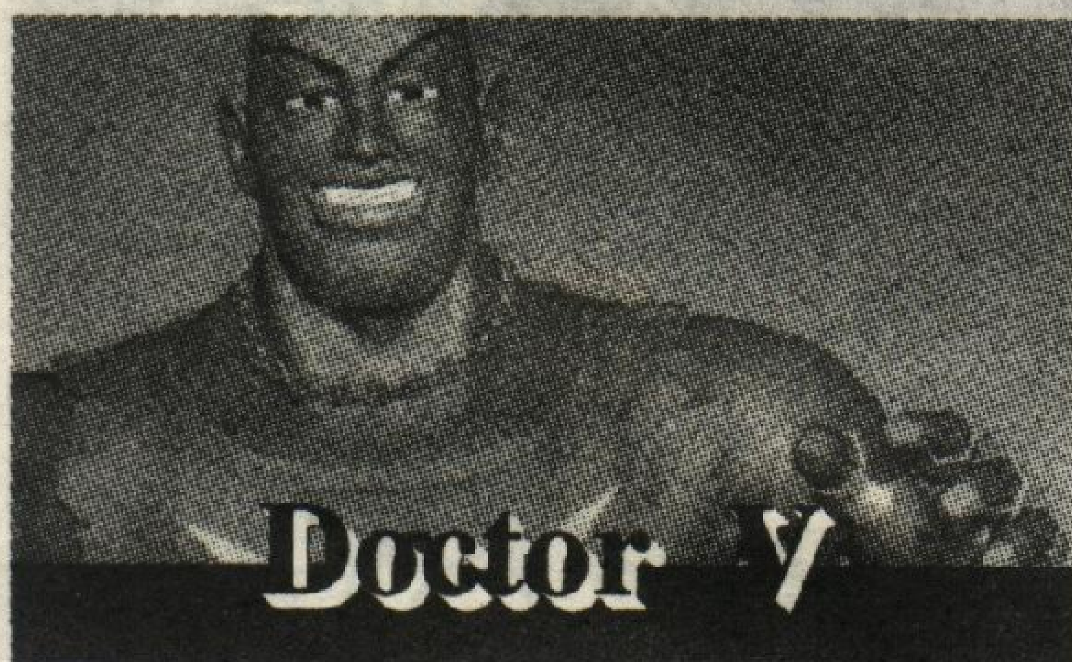
对于被投掷或被攻击时的抵消技也分为两种,一种是在落地瞬间按键,另一种则要输入稍为复杂的指令并熟悉操作才行。前者对时间要求极为严格,但抵消后随之落地可以立刻向其他方向移动,而后者在使用抵消技时是无法防御的,这一点要特别注意。



主要角色出招表



注:上＝上段攻击(△)、中＝中段攻击(□)、下＝下段攻击(○)、G＝防御(R1或R2)、→＝瞬间入力、➡＝长时间入力、J＝跳跃。



Doctor V的最大特征是攻击距离相当长,因此是适合于远距离牵制战术的角色。他的许多必杀技也都是需要保持距离才能发挥威力的。



技名	指令
ワンツーローキック	上、上、下
ダブルソークミドルキツク	→上、上、中
ダブルソークローキツク	→上、上、下
ライズアツプコンポ	→下、中、上
パワーストレート	←强上
タブルニートーキック	←强中、中、J下
トリプルティーカウ	←强中、中、中
エルボーニーコンボ	→中、中
ロースピンハイティープ	←下、中
N　(ナジーム)スタンス	G、G按住
フェイクストレート	Nスタンス中、←移动中、上
フェイクフック	Nスタンス中、→移动中、上
トリプル・ジエツト・アッパー	Nスタンス中、中、中、中
スラントフツク	Nスタンス中、→下
フェイクジエットアッパー	Nスタンス中、中
デスプレス	正面擒住　投掷或→投掷或←投掷

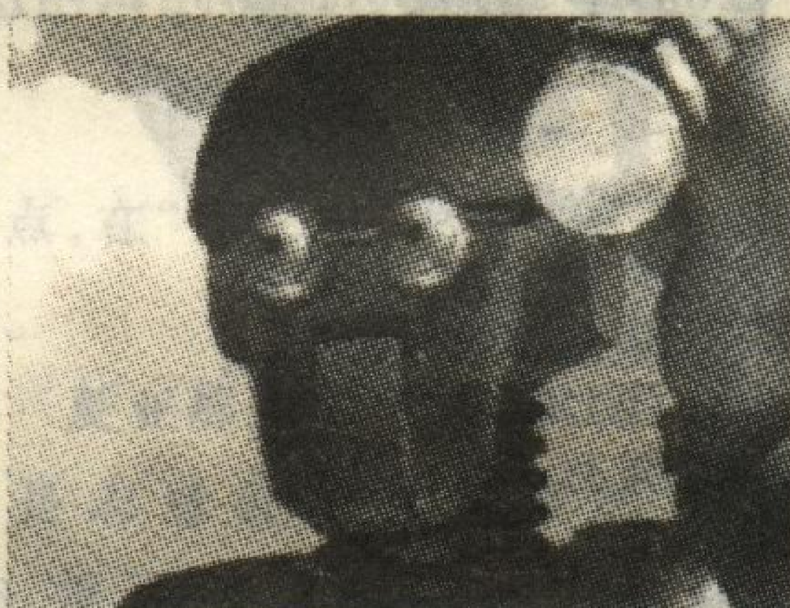


二代中增加的另一位新角色 CHACO,拥有同样丰富的组合技与单发技,尤其是中段与下段的攻击多为距离较远的足技,可以以此作为主要战术。



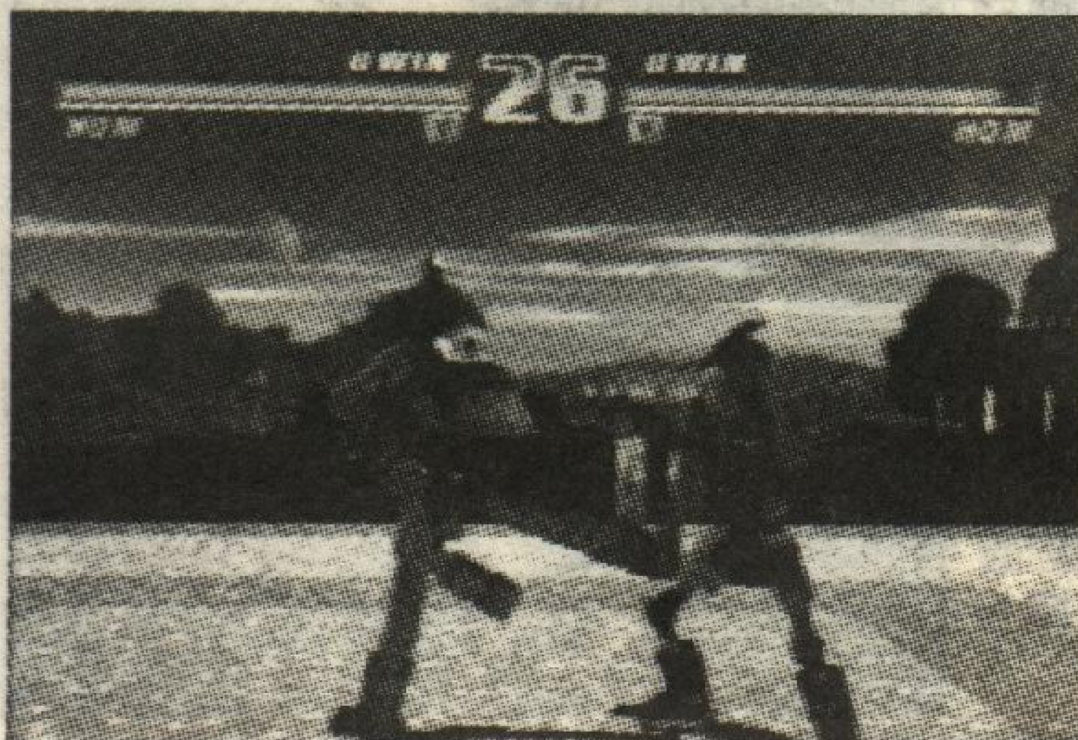
技名	指令
连捶扫双脚	上、上、下、
冲天脚	起身中一直按住中
猛虎硬爬山	中、G、上、中
伏势进步	中、G、上、+方向键
鹞子穿林	中、G、上、+方向键、中
里门顶肘	中、G、中
里门腓蹴	中、G、下
涡螺旋掌	中→
螺旋掌	→中
双统掌	→、→中
单阳打	←中、中
旋踵刃	←中下(同时押し)
落踵双脚	←、←中
双落旋踵刃	←、←中、J中
反拨虎	方向键+下、G
双撞掌	方向键+下、G、J上
猛虎爬山	方向键+下、G、J中
连斧旋脚	→下、J中
环斧连旋脚	→下、J中、J中
腕逆十字	左擒、右擒、背后擒　投掷

二代中的 HOM,以强化了的攻击距离而决定它的主要战术是远程技与牵制技相配合,并且与前作相比,追加了大量的新技巧,因此需要重新掌握操作。





技名	指令	技名	指令
ジヤブ	上	远矢落	→、→中、中
ダブルジヤブ	上、上	グルグルパンチ	→、→、中、上
无限キック	上、上、上	グルグルキツク	→、→、中、上、下
コンボダブル	上、下	鸣门	←、←中
コンボトリプル	上、中、下	おぼろまね	↑中或↓中
ダブルアッパー	上、中、中	マジツクハント	←强中
仰天アッパー	上、上、中、中	鸣门过潮	鸣门中下、下、下、中
ホムラリヤット	→→上	ヘリトンボ	鸣门中、中
フジヤマキック	←上	ローキツク	下
フジヤマサンライズ	←上、中	ナンキタマスポタレ	下、中
フジヤマサンセット	←上、下	ハイホー	→下
ローリングキック	强上段攻击	ハイホーヤツホー	→下、中
スクリューパンチ	强上段攻击、中	ハイホーハイホー	→下、下
有限スクリューパンチ	强上段攻击、中、中、中、…	ハイホーハイホーヤツホー	→下、下、中
タキノボリ	←中	涡潮舞·序	←、←下
ノボリハネ	←中、中	强ローキツク	强下段攻击
ノボリオチ	←中、下	自爆	ジヤンプG↓
マメデツポウ	起身时←中	ヤシチ	中
浪速キツク	→中、中	天地无用	正面擒　投掷或→投掷或←投掷
无限浪速キツク	→中、中、上	スクリューボム	正面擒　⬅投掷
ホムトリプル	中、中、←中	おろし返し	右擒　投掷
远矢蹴	→、→中		









与上一代中相同，是使用多姿多彩的组合技封住对手动作的角色，连续技使用中也经常会出现中段与下段的变化，可以有效的迷惑及奇袭对手。

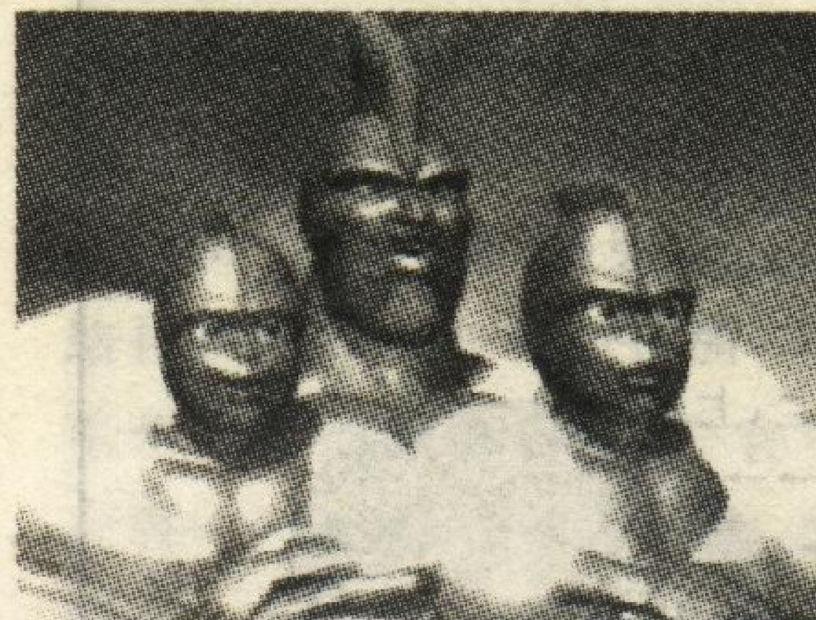




技名	指令	技名	指令
ジャブ	上	プレーンズピンキック	中
ワンツー	上、上	オーロラレイン	→中、(←)
ワンツーストレート	上、上、上	オーロラソルト	→、→中
ワンツーハイキック	上、上 、强上	リーサルエボン	←中
クンツーアッパー	上、上、中	レユンボー	↓、↓中 ↑、↑中
ミラージュコンポ	上、上、中、中	リバースレイン	起身时中、中
ワンツーロー	上、上、下	ダッシュストレートキック	背向时中
ツーコンポ	上、中	ローキック	跑动中
ウィンディ	上、中、中	强ローキック	下
コンボトリプル	上、中、下	ローエッジキック	强下段攻击下、中
コンボトリプル 2	上、中、J下	ミスティックストライク	下、中、上
ニーキック	→上	ミスティックライトニング	下、中、中
ニーアロー	→上、J中	ミスティックソニック	下、中、下
エアリアル	→、→上	サイクロンダンス	→下、中
オーロラステップ	←上或走上	スラントロー	→、→下
ホワイトキック	←、←上	オーロラダンス	→、→下、上
强ハイキック	强上段攻击	ローフエイクキック	→、→下、G、中
ハイキックアッパー	强上段攻击	ターンハルバード	背后时下
レインボーアタック	强上、中	当て身	←G中
ブラッテイマリー	强上、中、中	车投げ	正面擒投掷或投掷
ハイ＆ミドルブレイク	强上、中、下	クランクスパン	正面擒⬅投掷
ミドルキック	强上、←中		



无论打击技或投掷技均配置得很平均的 OLIEMS，拥有的组合攻击很少，基本依靠一击必杀的强力打击技取胜，另外投掷技的威力也很大。





技名	指令	出招	指令
右正拳	上	タイガーフラット	→中
右连拳	上、上	タイガースラスト	→中、中
スクリューブロー	上、上、上	ドゥードゥータックル	→、→中
スクリューウィング	上、上、上、中	サニーサイドステップ	ドウードウータツクル之后输入↑↓移动、→突进
カネルサーンダー	上、上、中	ガゼルアッパー	←中、中
カネルサーンダーヒール	上、上、中、中	ガゼルアックス	←中、中、中、中
ケンターパオ	→、→上	フライハイ	←、←中
スピンナツクル	强上段攻击	フライドブロー	起身时长时间按住中
チキンバックナックルコンポ	强上、上、上	デンプシーステップ	↑、↑中或↓、↓中
ナックルファイアー	强上、中、中	チキンフツトポマー	起身时→长时间按中向后时中
コンボタンドリー	强上、中、下	ターンオーパー	背后时中
グランドバックナックル	强上、下	ローキック	下
マシンガンナックル	←上、上、上、上、上	强ローキック	强下段攻击
マシンガンスマート	←上、上、上、上、上、中	ストロングタックル	强下、J中
マシンガンスクランブル	←上、上、上、上、下	キエンタックブリーカー	正面擒→投掷
チキンリバース	←、←上	フイツシャーマンズバスター	正面擒⬅投掷
ミドルキック	中	アトミックバスター	背后擒投掷
キエンタックヒール	中、中		



与前作相同是典型的力量型角色，在本作中增加了强有力的中段技，组合攻击也大大丰富了，与前作相比是提升威力幅度较大的角色。





技名	指令	技名	指令
ショートフック	上	バスターアッパー	→强中、中
ダブルフック	上、上	スイングアッパー	←、←中
ワイルドラッシュ	上、上、上	フェイクロックバスター	←中、上
コンボロックバスター	上、中	タイニーキック	←中、下
フックフェイクロック	上、中、上	クラッシュキック	→中
フックタイニーキック	上、中、下	ニートラック	→、→中
マッドキック	上、下、上	ホップクレーン	←强中
モアマッドキック	上、下、下、上	ロッククラッシセー	たちあがりに 中、中
ヘイトローラッシュ	上、下、下、下、上	シツトハンマー	たちあがりに→中
アクセルテイル	←上	ローキック	下
ハイクタッシュ	→上	レッドショペル	→下、上、中
バッドヘイト	→、→上、下	ダークハンマー	→下、中、中
パッドヘッドパット	→、→上、J上、J上	ドールハンマー	→下、下
パットパットヘイト	→、→上、J上、下	スコーピオンファング	←下、下
パワーブッグ	强上段攻击	スコーピオンテイル	←下、中、中、中
パワージョベッ	强上、上、中	テイルスラント	强下段攻击
ズプラッシュハンマー	强上、中、中	テイルスラッジュ	强下段攻击、中、中、中
ポールドレッグワイプ	强上、下	ペンデュラム	正面擒➡←投掷
テイルウイップ	中	フェースクラッシャー	右擒 投掷
ロックバスター	←中	ボディリフト	背后擒 投掷
バスターナックル	→强中		



在前作中以多姿多彩的组合技、连续技而著称的GREN，现在仍然是拥有最多技巧的角色，在所有人物中持有最丰富的移动技。





技名	指令	技名	指令
ジャブ	上	デア	←、←中
ワンツーハイキック	上、上、上	ロイヤルロールス	←、←中、中
ワンツーボヂーブロー	上、上、中	ロイスルバース	←、←中、←
ワンツーローキック	上、上、下	アッパーブロー	起身时中
ボヂーカッター	上、上、上、中	ロイヤルブロー	起身时→中
カッターローキック	上、上、上、下	ロイヤルサマー	起身时←中
ボヂーブローアッパー	上、中、J中	ノーブルサマー	起身时←中
カスケード	上、中、下	グースステップ	↑、↑中或↓、↓中
强ハイキック	强上	アフタヌーングロウ	グースステップ最中上
ダブルハイキック	强上、上	アフタヌーンロイヤル	グースステップ最中、中离
トリプルハイキック	强上、上、上	ローキック	下
コンポポヂーブロー	强上、上、J中、J中	カジュアルキック	→下
カスケード(ダッシュ)	强上、上、J中、下	しゃがみカジュアルキック	蹲下
ハイボヂー	强上、中	ノーザン・ソウル	→、→下
ボヂーサマー	强上、中、J←中	ノーザン・ブロッケン	→、→、下、中
ボヂーノーブル	强上、中、J←中、中	ノーザングレイ	←下
リバースダブルキック	用强上及防御时按住上	リッパーキック	←下、中
リバースノーザンキック	用强上及防御时按住下	リッパーダブルボヂー	←下、中、J中、中
ビッグベーン	→上	リッパーボヂーキック	←下、中、J中、J下
クーパーキック	蹲上	ジャックザリッパー	←下、中、J中、J下、J中
アッパーカット	中	ジャックアッパー	←下、→、中
ライトブラスター	→中	ダージリンキック	ジャンプ上或中、下
ナショナルスラスト	→、→中	强ローキック	强下段攻击
ボヂーブロー	←中	ブロッケンサマー	强下段攻击、中
ディレイドA	←中、→	ブルックボンド	强下段攻击、J中
ディレイドB	←中、↓、中	フロントスープレックス	正面擒 投掷或→投掷或←投掷
ダブルボヂーブロー	←中、中		



练出了强力的新技巧，大幅度进化的MARY增加了许多原本不曾配置的牵制技巧，在二代中也是变化较大的人物。



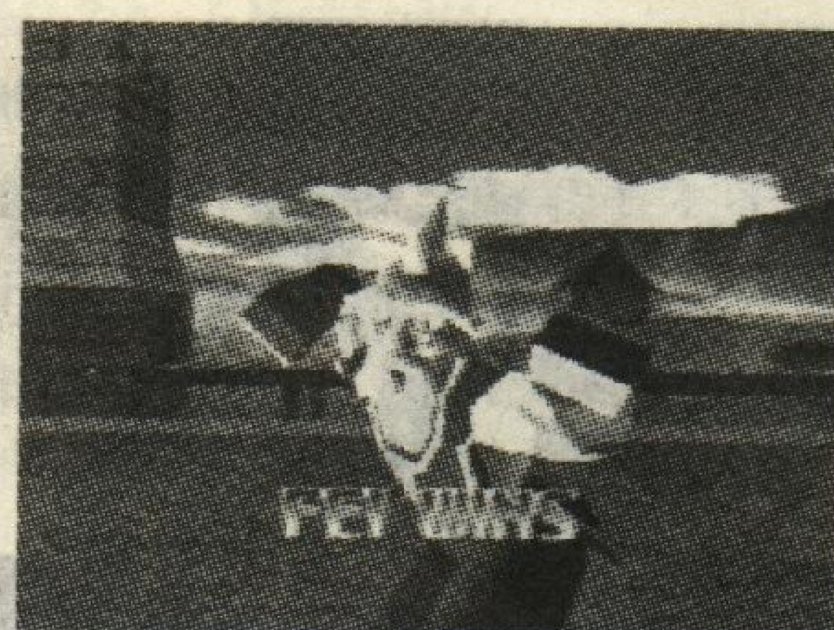


技名	指令	技名	指令
チョップ	上	ブラッシングラリアートヘルズムーン	起身时中、上
ダブルチョップ	上、上	ヘルズムーン	→强中
トリプルチョップ	上、上、上	ヘルズソバット	跑动中
ダブルチョップムーン	上、上、J中	ヘビータックル	下
ダブルチョップソバット	上、上、J中、上	フライングアタック	→中、中
ダブルチョップローキック	上、中、下	ローキック	→下、中、上
ドロップキック	→、→上	エルボークラッシュ	→下、中、中
ロシアンラリアット	←上	アリソバルト	→下、下、下
ソバット	强上段攻击	アリスマッシュ	强下段攻击
ケンカキック	中	アリキック	强下段攻击、中
ミドルドロップ	中、上	强ローキック	相手时→、→、强中
ケンカキックスラント	中、下	スライサートルネード	正面擒 投掷或←投掷
フライングケンカキック	→、→中	ダウン投掷(关节技)	正面擒 ➡←投掷
パワースタンス	←强中	DDT	左擒 投掷
ヘルズアックス	←中	ジャイアントスイング	右擒 投掷
ナツクルボム	←、←中	コプラツイスト	↓、↓中↑、↑中
ナックルボムクラッシュ	←、←中、中	ブルドッキングヘッドロック	起身时中、中、中、…



在前作中便十分重视技术性的FEI，在二代里强化了当身等技巧，因此更变成了很极端的技术型角色，若能够纯熟掌握他的技巧便是最强的角色。





技名	指令	技名	指令
ジャブ	上	残雷空击猿舞	残雷手最强空中、中、上、上、上、下
龙卷包旋脚	上、上、上	残雷脚	←中、最中下
龙卷飞空袭	上、上、→中	斜上脚	起身时、中
猿舞	上、上、←中	霞	起身时、→中
コンボトルブルヲ	上、中、下	里倒诛	向后时、中
云前掌	→上、中、中	胧打	↑中或↓中
包旋脚	→、→上	ローキック背炮	下
猪猛乱马	←上	仁背炮	→下
乱马升天手	←上、J中	转身扫脚	→下、下
旋风脚	蹲上	地脚双打炮	←下、下
旋脚	强上段攻击	跳蝗	下、中
旋脚残雷手	强上、中	强ローキック	蹲下、中
ミドルキック	中	包旋	强下段攻击走中
飞空袭	→中	包这旋	走下、J中
飞燕	→、→中、中	水车投掷	正面擒→投掷或➡←投掷
倒诛	←、←中	地狱车	正面擒⬅投掷
倒诛下扫	←、←中、J下、J下	四空投掷	左擒 投掷
残雷手	←中或起身时、←中	放转	背后擒 投掷



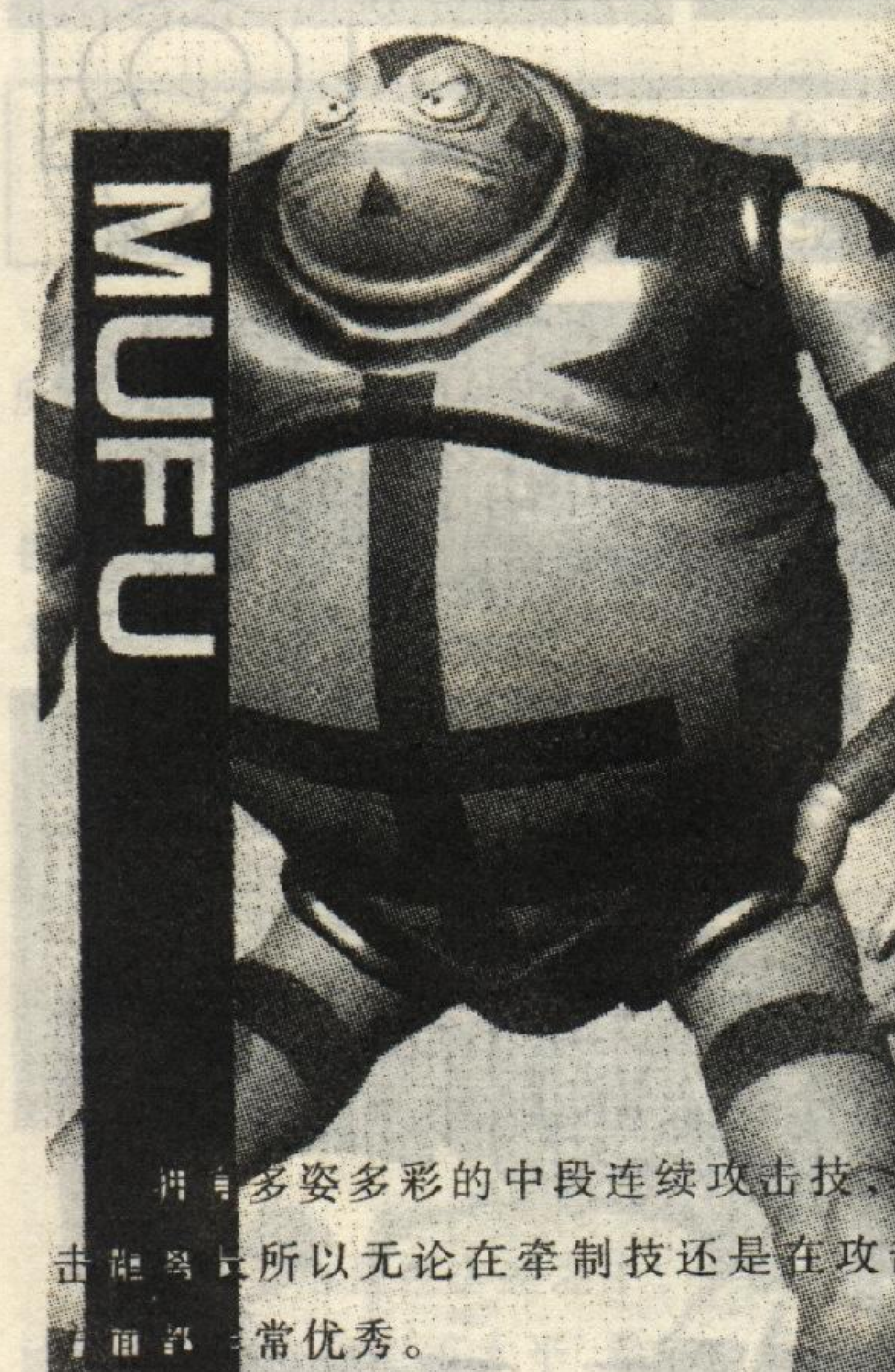
作为主角原本就很强的 CHUJI，在本作中也加入了强力的新技巧而归来了，在这一集里仍然可归入最强的一级角色。







技名	指令
小突	上
贰风	上、上
贰风螺旋	上、上、上
贰风残铁・改	上、上、中
健转扫脚	上、上、下
贰风旋	上、中
健扫脚	上、下
里旋	←上
侧这拳	↑上或↓上
鹰连脚	下蹲时上、中、中
强天蹴	强上
连天蹴	强上、上
旋风	←强上
旋风残铁	←强上、中
旋风残铁・改	←强上、中、J中
云蹴	中
击心时	按住中较长时间
云蹴扫脚	中、→下(中段攻击时使出下段攻击)
虎开	→中
崩岩破	→、→中
宙转脚	←中
鸠尾	↑中或↓中
幻身靠	↑、↑中或↓、↓中
跳脚	起身时中、中
里宙双腿	背向时中
里宙转脚	背向时中或←←中
崩山破	←强中
地蹴	下
连刀转脚	下、中、中
连刀扫脚	下、中、J下
连下扫腿	下、下
下扫背身	→下
破坏踊	←下
破坏乱舞	←下、中
强地蹴	强下段攻击
幻身残铁	强下、强地蹴出之前中
疾扫虎跳	跑动上
疾扫中腿	跑动开始时 中
疾扫双腿	跑动 中
疾扫腿	跑动 下
里身	跳跃时按住防御键
大外刈り	正面擒→投掷



拥有多姿多彩的中段连续攻击技、攻击距离长所以无论在牵制技还是在攻击方面都非常优秀。

技名	指令
ハエタタキ	上
マンティスコンボ	上、上、上
スコービオンキック	←上
バタフライダンス	→上、上、上、上
強ハイキック	强上
ミドルキック	中
ヘンナーキック	中、中、中
ヘンナースベシャル	中、中、J中、中、J中
ドラゴンフライ	→中
ドラゴーンフライグイプ	→中、上
インセクター	←、←中
ビートルキック	←中、中、中
スカラベ	在敌人背后时中
ローキック	下
ツインスコービオン	下、上
ホーネットキック	→下、中
スパイダーニド	→下、下
スパイダークリーブ	→下、下、下
強ローキック	强下
ゲンゴローダイブ	跑动时下
コンバットウオーク	ゲンゴローダイブ中←
スクリューパイルドライバー	正面擒 投掷、→投掷或←投掷
ジャイアントスイング	正面擒 →投掷



可以说是本作中最强的人物，其基本性能都要高于其它角色，连续技方面也十分杰出，不愧是最终的BOSS。

技名	指令
ジャブ	上
ビシバシパンチ	上、上
ビッグパンチ	←上
强パンチ	强上
ビッグブリザード	强上、上、中
ミドルキック	中
ダダッコハンマー	→中、中、中
ブラボーアッパー	←中
バンザイアッパー	起身时中
ペシャンコハンマー	起身时←中
ローキック	下
强ローキック	强下

招数虽少，却很实用！



拥有《TOBAL 2》中最庞大的身躯，攻击距离长且判定强，但动作缓慢，出招后容易留下空隙。

技名	指令	技名	指令
ジャブ	上	ラビットコマー	起身时中
タブルジャブ	上、上	リバースソルト	起身时→中、中
ホイップアンクア	上、中	ラビットスタンプ	起身时←中
强ハイキック	强上段攻击	ミラージュスピニング	↑、↑中后↓、↓中
フリットキック	强上段攻击、上、中	クロスミラージュ	ミラージュスピニング↑之后↓
フリットローキック	强上段攻击、上、下	ミラージュスリープ	ミラージュスピニング之后クロスミラージュ最后下
ビッグベーン	→上	ローキック	下
ジャイアントベーン	→上、上	ホップゼロスライス	→下
キテイドール	←上	スリーピーキック	→、→下或跑动时下
ミドルキック	中	ゼロスライス	←下
ジャイロストライク	→中	クロウチタックル	←、←下
ジャイロストライク 2	→中、←	强ローキック	强下段攻击
エンペラーサマー	←中	アームホイップ	正面擒 投掷
ラビットタックル	←、←中	ウダンズホイップ	正面擒 ➡投掷
ウダンザグレート	←中、←中、J下	フリップスルー	正面擒 ➡←投掷
ドロップキック	←、←中、中或敌人背后时中	フランケンシュタイナー	正面拎 ⬅投掷

游戏中的隐藏人物

《TOBAL 2》是有史以来可使用人物最多的格斗游戏，下面我就为大家把隐藏人物的选择方法作简要介绍：

人物	使用条件
皇帝 UDNA	在トーナメント模式中以 HARD 难度爆机
NORK	在トーナメント模式中以 NORMAL 难度爆机
MUFU	在トーナメント模式中以 EASY 难度爆机
DARK ELF	在トーナメント模式中以 HARD 一局不输爆机
MONO EYE	在トーナメント模式中以 NORMAL 一局不输爆机
BACK ATTACKER	在トーナメント模式中以 EASY 一局不输爆机
大脚鸟	在クエスト模式中完成ブラクティスダンション
RED ZEPPLE	以大脚鸟完成トーナメント模式
D PURPLE	以 RED ZEPPLE 完成トーナメント模式
TRIX	以 D PURPLE 完成トーナメント模式
MARK	在クエスト模式中完成遗迹迷宫
MARK2	在クエスト模式中完成皇城迷宫
狗	在クエスト模式中完成最终迷宫
其它(共 174 名)	在各迷宫中以"捕获之石"捕捉到



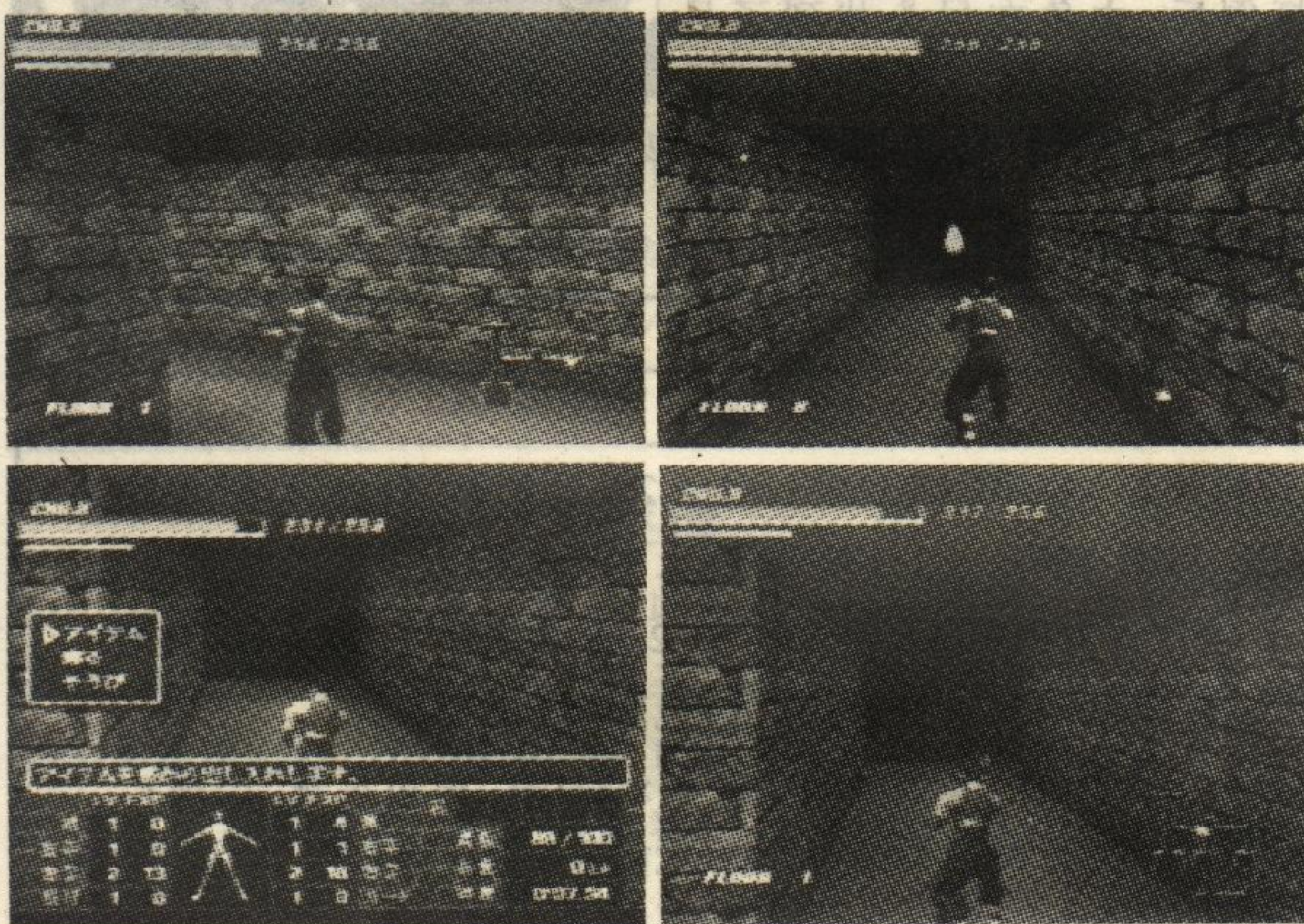
QUEST MODE 攻略指引

指令一览

按住"防御"键不放再按△	抛出手中的道具
按住"防御"键不放再按○	拾起地上道具/将手中道具放入袋中
按住"防御"键不放再按×	放下手中道具
按住"防御"键不放再按□	使用手中道具
按住"防御"键不放再按两下后 180°	转身
被击中倒地的瞬间输入"防御"+□	受身
SELECT 键	打开指令视窗

QUEST MODE 的乐趣所在

1. 如果主角手上有许多石类道具的话,则可以将其合成。方法是:先将其中的一个道具抛到地上,再将另外一个道具准确的抛到前一个上面,这样两件道具便能合二为一,成为一件新道具。
2. 在本模式中可以将主角的等级提高,将记录 SAVE 入记忆卡,这样便可利用现在的等级去到其它模式中与对手决战,如果等级练得够高则绝对能将对方一击毙命。



迷宫历险须知

1. 迷宫的道路每次进入时都会有所不同
2. 迷宫中没有记录点
3. 进入迷宫之后,除非将最后的 BOSS 打倒或者自己 GAME OVER,否则是不能离开迷宫的
4. 在画面的右下方会出现玩者所经过的迷宫的地图
5. 地图中的红点代表通往下一层的通道
6. 迷宫中飘浮着的火球代表敌人
7. 每个迷宫的每一层都会有特定的敌人出现
8. 有一些迷宫中飘着一些白色的火球,它们是可以四处游荡追逐主角的,勿必小心
9. 主角如使用奥义,在储劲的时间内体力会不断减少

关于道具使用的心得

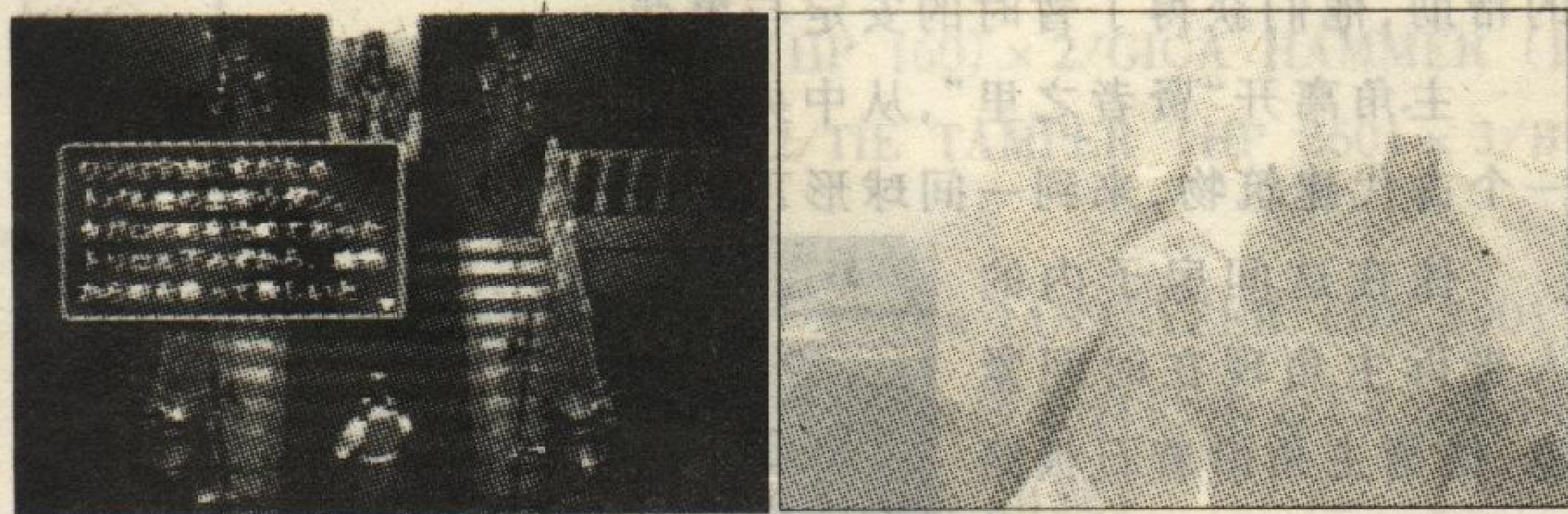
1. 在体力减少的时候,主角可以使用道具或食物,也可以利用"睡眠"指令,不过"睡眠"时会消耗满腹度。("睡眠"时一定要观察好四周的情形,小心别被敌人偷袭。)
2. 如果要补充满腹度,也可以利用道具或食物。
3. 在满腹度已满的情况下吃下食物,主角可以增加防御力。
4. 如果满腹度降至 0 而不作补充的话,体力会一直下降。
5. 如果体力降至 0,便会 GAME OVER。
6. 如果主角用"捕获之石"掷中体力只剩四分之一以下的敌人后,便可以将其收为己用,并可以在 TOURNAMENT MODE、VS MODE 及 TRAINING MODE 中使用。
7. 除"捕获之石"外,其它的石类道具都可以装备。
8. 如果在迷宫中遇到已经捕获的敌人时,其名字旁边会出现一个黄色的"C"字。

下面就为大家介绍令人精疲力竭的迷宫冒险!

考技巧、考智慧、考耐力,迷宫之旅由此展开!

(因为进入 QUEST MODE 可由玩者自行决定使用的角色,所以本攻略便以"主角"称之。)

主角来到皇宫的大殿内,高高在上的是皇帝 UDAN。UDAN 告诉主角タガロ村有妖怪作祟,并将除魔的重任交付到主角肩上。



タガロ村

起初,主角是在宿屋之中,一出房门会碰上一位男子,男子说起村子里最近很不太平,希望主角能帮助村民将骚扰的怪物全部消灭。主角又来到长老家,据长老讲,怪物聚集的迷宫结构十分复杂,一旦进入,除非将最底层的 BOSS 打倒,否则是无法走出来的。迷宫内的道路次次不同,只有一步步自行摸索。

主角进入道具屋,可惜身上一文不名,现在还无法购买那些有用的东西,不过,从道具屋主人的口中得知,有一种名为"捕获之石"的道具,用它去掷那些体力已在 1/4 以下的怪物,便能将其收为己用。此外,如"满腹度"全满时吃下食物,可以增加自己的防御力。得到这些有用的情报后,主角到教堂见神父 SAVE 进度。接下来,便可前往ブラクテイスダンジョソ开始除魔的旅程。

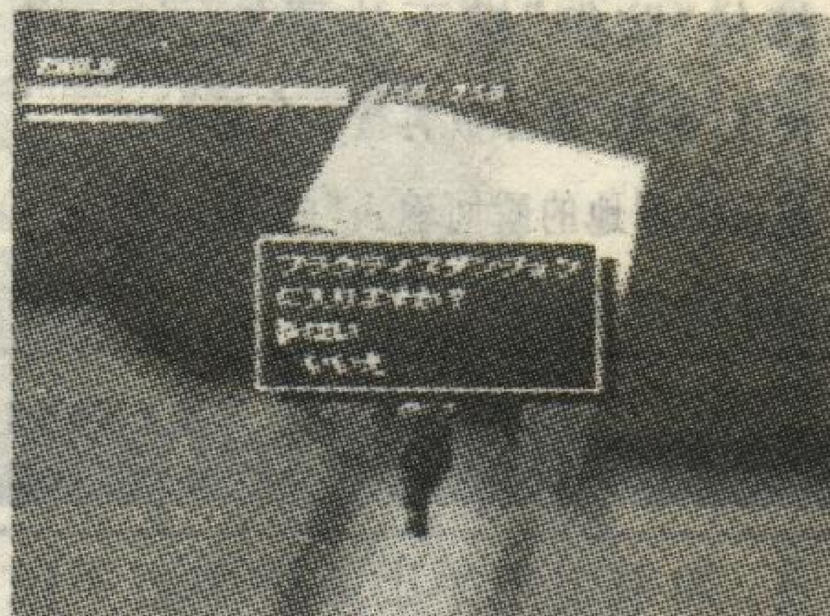
ブラクテイスダンジョソ

迷宫共有六层,最后的 BOSS 是叫 BROWN APE 的家伙,打倒它后便能在该层的尽头得到一枚"贤者之石"。最后,主角踏上"贤者之石"前的石台,回到了地面。

迷宫中的魔物一览

层数	魔物名称及状态
1F	GRAY GHOUL (HP 110)×1
B1F	GRAY GHOUL (HP 110×2/BROWN MOLE (HP 80)×2/BLUE JELLY (HP 50)×3/GRAY MOUSE (HP 50)×2/GREEN FROG (HP 80)×2
B2F	YELLOW FROG (HP 80) ×2/PENGUIN (HP 80)×2/WHITE MOUSE (HP 80)×2/GREEN FROG (HP 80)×2/BOX MAN (HP 100)×1/GREEN GHOUL (HP 120)×2/GRAY MOLE (HP 90)×2
B3F	WHTTE MOUSE (HP 80)×2/YELLOW FROG (HP 80) ×2/YELLOW JELLY (HP 110) ×2/VIOLET PENGUIN (HP 90)×2/PUNK HEAD (HP 100)×2
B4F	GRAY FROG (HP 12) ×2/PUNK HEAD (HP 100)×2/RED FROG (HP 180)×1/BROWN MOUSE (HP 100)×2/RED JELLY (HP 120)×1/YELLOW JELLY (HP 100)×2/PUPPET (HP 100) ×1/MOHICAN PENGUIN (HP 120) ×1/RED JELLY (HP 120)×1
B5F	BROWN APE (HP 200)×1


▲得到情报后便可出发。


▲第一个迷宫主要是让玩者熟悉系统。

封印的魔物

首先去神父那儿SAVE,然后又来到长老的家,长老告诉主角教堂对面的房子是一间仓库,主角可将多余的道具存放在那里。主角找到考古学者,他透露了一个秘密:在很久很久以前,众神将许多魔物封印在遗迹中,但现在封印已被消除,魔物们纷纷醒来,他希望借助主角的力量来对付这些魔物,于是主角便向遗迹ダンジョン进发。

遗迹ダンジョン

迷宫共分九层,最后的BOSS是MARK,它因为对主角得到"贤者之石"一事非常不满,所以便要将主角除去。将它打倒后,主角在尽头找到了另一颗"贤者之石",只要踏上"贤者之石"前面的石台,便能回到地面。



迷宫中魔物一览

层数	魔物名称及状态
1F	BEAR (HP 150) ×3
B1F	BEAR (HP 15) ×2/ZOMBLE (HP 110)×2/SILVER APE (HP 175)×2/AXE BEAK (HP 110) ×2/(开始有"白色火球"出现)
B2F	BATTLE EMU (HP 120)×2/BEAR (HP 150)×2/GOLD APE (HP 136) ×2/(有"白色火球"出现)
B3F	DEINO (HP 200)×2/GRIMLOCK (HP 140)×4/BLUE EMU (HP 190)×2/PURPLE BEAR (HP 220)×3(有"白色火球"出现)
B4F	PURPLE BEAR (HP 220)×3/DEINO (HP 200) ×3/KNOCKER (HP 136) ×3/(有"白色火球"出现)
B5F	RED CAP (HP 30,防御力极高)×2/BROWN LIZARD (HP 180) ×2/RED CREST(HP 220) ×2/(有"白色火球"出现)
B6F	JAKI (HP 30,防御力高)×2/SMALL HELM (HP 280,攻击力及防御力极高) ×1/RED CREST (HP 220) ×2/GREEN LIZARD (HP 180) ×3 (有"白色火球"出现)
B7F	GRAY LIZARD (HP 180) ×2/COELOPHYSIS (HP 235) ×2/GAZE EYE (HP 300,攻击力及防御力极高) ×2/WATER DEVIL (HP 62,防御力高)×2(有"白色火球"出现)
B8F	MARK (HP 256,攻击力强高)×1

皇　城

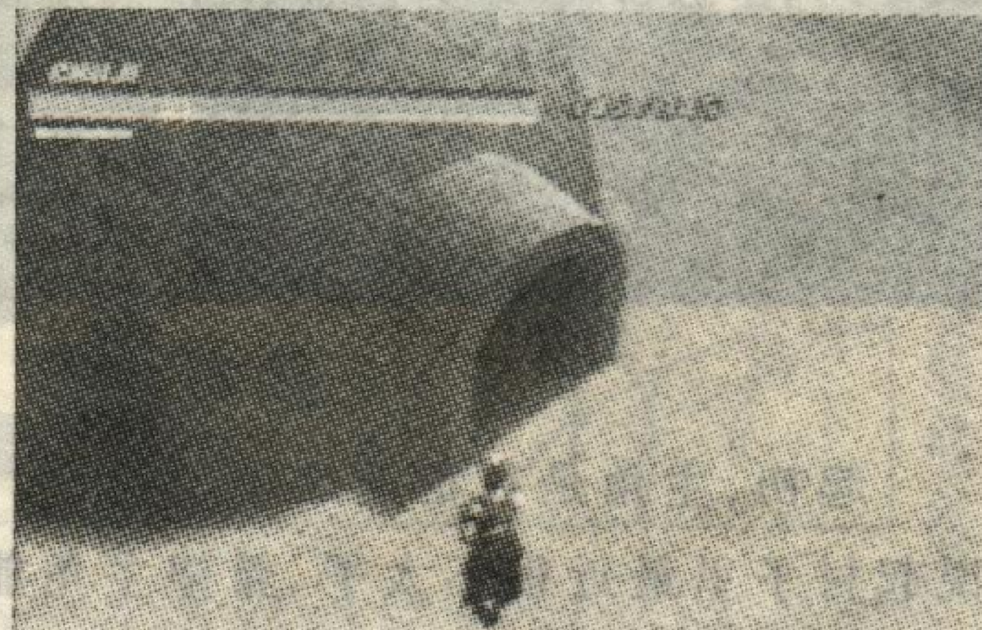
离开了遗迹ダンジョン,主角去找考古学者,考古学者说他认为MARK是造成本次骚乱的原因,他请主角到皇城外的沙漠神殿及矿山中去寻找住在那里的长者,因为只有找到他们才能得知消灭MARK的方法。主角得到了一枚"王家之印",在找神父SAVE进度之后,便可拿着这件道具走到皇城前的小屋内与守卫交谈,当守卫看到主角身上的"王家之印"时,他便立刻放下了城门的吊桥。主角来到城中,当走过花园时,他看到有一高一低两扇门,因上面的门被封印了,所以主角只好进入下面的门。

一进门,主角看到在前方及左右两方各有一扇门,左面的门已上了锁,主角便先进入右面的门中。

门外是另一个小村,在第二间房子内主角见到一名白衣人,他告诉主角小村名为"贤者之里",是当年一起将魔物封印的五位贤者隐居的地方。第三间屋内有一只大脚鸟,而第四间屋则有另外一位白衣人,据他讲贤者们是住在地底的。沿着一条斜路,主角来到第五间房内,从第三名白衣人口中得知他们的祖先是为了躲避某种灾难而来到这个星球,后来因为得到"奇迹之石"的帮助,他们获得了暂时的安定与繁荣。

主角离开"贤者之里",从中央的那扇门进去后向右行,经过一个古代建筑物,来到一间球形顶的房子前。

住在这间房子内的人告诉主角现在时间紧迫,他请主角沿着石板路一直走入神殿迷宫,在那里将有主角一直所寻找的东西!

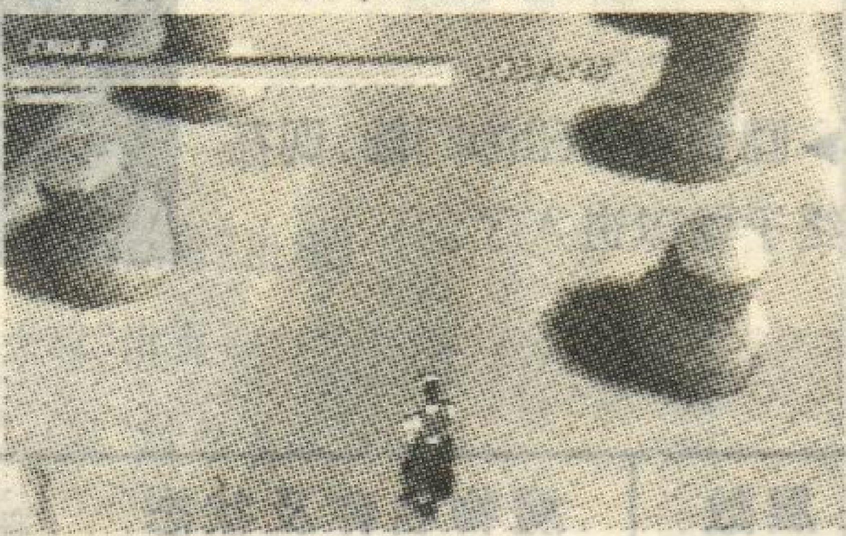


神殿迷宫魔物一览

层数	魔物名称及状态
1F	M1 DROID (HP 200)×1
B1F	ATTACKER (HP 270)×1/EMPTY CARRIER (HP 180)×1/GRELL (HP 235)×1/HAMMER HEAD (HP 240) ×1/(开始有"白色火球"出现)
B2F	CARRIER (HP 280)×1/PATROL DRONE (HP 190) ×1/M1 DROID (HP 200)×1/DUAL HAMMER (HP 260) ×1/(有"白色火球"出现)
B3F	POWER CARRIER (HP 290)×1/REPAIR DROID (HP 210) ×1/GREAT HAMMER (HP 290)×1/(有"白色火球"出现)
B4F	HEAVY ATTACKER (HP 210) ×1/FEELER (HP 220) ×1(有"白色火球"出现)
B5F	ALIEN'S COCOON (HP 250) ×1

神殿のダンジョン

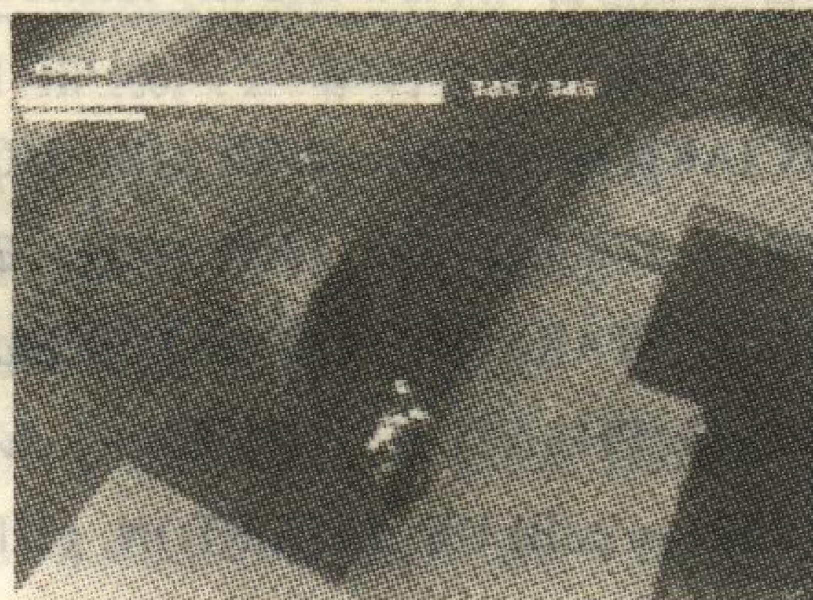
迷宫共分六层，最后的BOSS是ALLIEN'S COCOON，打倒他后主角在尽头获得第三枚"贤者之石"，然后踏上"贤者之石"前的石台，回到地面。



前往矿山

打倒ALIEN'S COCOON后，主角回去找住在球形顶房间内的那个人，他会将"矿山的钥匙"交给主角。

主角利用钥匙打开过去锁住的左边的门，进入后沿小路一直走，来到一座小屋前。屋中的人告诉主角，矿山中最近来了一群魔物，他请主角务必将其扫清。于是，主角便向矿山出发了。



矿山のダンジョン

迷宫共分六层，最后的BOSS是PYCHUCHUJI，打倒他便可离开此迷宫。

◀迷宫中的敌人逐渐增强，主角要提升等级才有过关的保证。

矿山迷宫魔物一览

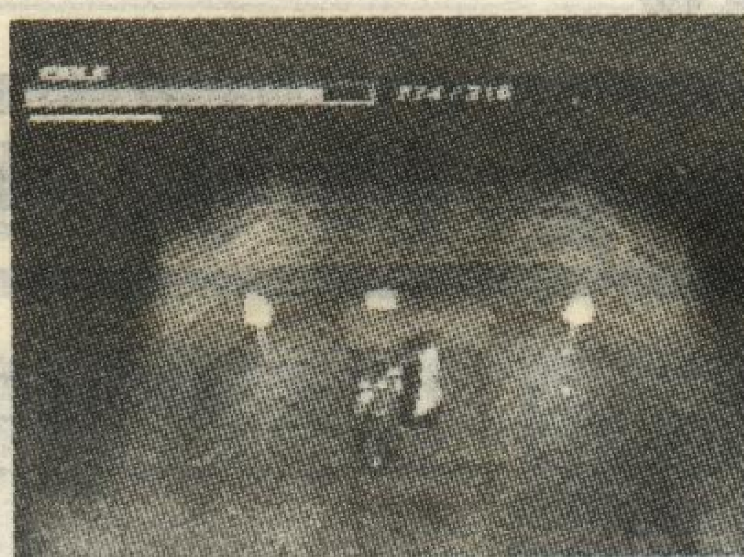
层数	魔物名称及状态
1F	DEEP BLUE (HP 190) ×2
B1F	DEEP BLUE (HP 190)×2/DARK THING (HP 190)×2/CARRIER LDE (HP 150)×2/ROCK BREAKER (HP 210)×2/(开始有"白色火球"出现)
B2F	LODE HAMMER (HP 185)×2/SEEKER (HP 215)×2/VIOLET WORM (HP 160)×2/BIG HAND (HP 200)×2(有"白色火球"出现)
B3F	VORTEX SHELL (HP 190)×2/POWER HAMMER (HP 220)×2/PILE DRIVER (HP 180)×2/SNAKY HEAD (HP 205)×2/(有"白色火球"出现)
B4F	GHOST (HP 170)×2/BISHOP (HP 210)×2/BLACK WORM (HP 180)×2/DUAL PILE (HP 190)×2/(有"白色火球"出现)
B5F	PSYCHO CHUJI (HP 256) ×1

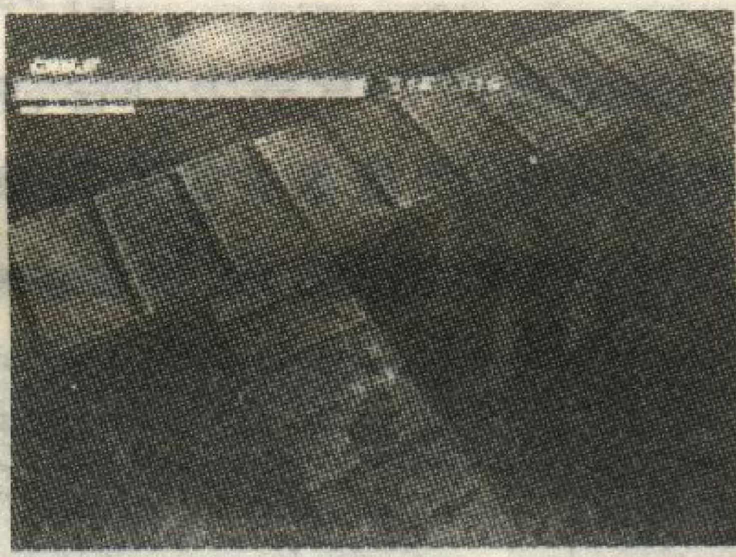
隧道

出矿山后是一条直路，沿此路直行可以进入一扇位于右方的门。里面有一条隧道，其中也有魔物出现，分别为：GHOST(HP 170)×2/BRONZE GOREM(HP 100)×2。出了隧道再沿路直行又可进入另一条隧道，其中的魔物种类为：GHOST(HP 170)×4/BRONZE GOREM(HP 100)×3。在隧道内主角找到了"矿山2的钥匙"，走出隧道一直走到路的尽头，那里有3个山洞。第一个山洞中的老者可以帮主角SAVE进度；第二个山洞中是道具屋，主角可在这里补充装备。主角顺着洞前的直路前行，尽头便是迷宫的人口。

矿山のダンジョン2

迷宫共分8层，最后的BOSS是SILVER WIZARD，打倒他后主角从这层的尽头找到"贤者之石"，接着踏上"贤者之石"前的石台，回到地面。





矿山迷宫2魔物一览

层数	魔物名称及状态
1F	BROWN FERRET (HP 200)×3
B1F	BRONZE GOREM (HP 100)×2/DARK ORC (HP 162)×2/GRAVEL CARRIER(HP 200)×2
B2F	POWER CARRIER 2(HP 160)×2/GIGA HAMMER (HP 215)×2/RED SPIKE(HP 185)×2/(开始有"白色火球"出现)
B3F	WIGHT (HP 190)×2/TIE TAMPER (HP 260)×3/BROWN FERRET (HP 200)×3/THOR'S HAMMER (HP 280)×2/(有"白色火球"出现)
B4F	ZIRCON GOREM (HP 130)×2ANALYZER (HP 190)×2/THIN MAN (HP 180)×2/(有"白色火球"出现)
B5F	GREEN MAN (HP 170,它会回复自己体力)×2/DARK FEELER (HP 170)×2/GIGA PILE (HP 270)×2/FROST BEAR (HP 230)×2/(有"白色火球"出现)
B6F	THE IAMPER LD (HP 220)×2/GAE BOLG (HP 320)×2/OWL BEAR(HP 250)×2/RED ATTACKER (HP 270)×2/(有"白色火球"出现)
B7F	IKKAKU (HP 180)×1/TATEGAMI (HP 220)×1/SILVER WIZARD (HP 220)×1

回到皇城

主角回到村中，找神父 SAVE 后立即赶往皇城。由于五枚“贤者之石”产生作用，原先被封印的门被打开了。



▶回到被封印的门前，现在终于可以进入了。

皇城



迷宫共分 14 层，在遇到 MARK 时，他表示要与主角一决雌雄，然而在主角的强力攻击下他显得有些不堪一击，当被打败后他变身为 MARK2，虽然变身后的防御力极高，可惜攻击力仍属一般，主角抓住空隙便可以强力的连续技将其打倒。主角拾起“命之石”，然后踏上迷宫尽头的石台，来到一个房间内。

皇城迷宫魔物一览

层数	魔物名称及状态
1F	BLACK MOSUE(HP 230)×1
B1F	STAR (HP 100)×2/MUJAKI(HP 200)×2/BLACK MOUSE(HP 230)×2/SILVER EMU (HP 220)×2
B2F	BLUE LIZARD (HP 180)×3/KASYABO (HP 160)×3/TAXIM (HP 220)×2/(开始有“白色火球”出现)
B3F	ORC (HP 170) ×3/BLUE STAR (HP 120)×3/SKELETON (HP 205)×3/(有“白色火球”出现)
B4F	ORC GUARD (HP 220)×3/PHANTOM (HP 220)×3/STRUTHIOMIMUS (HP 220)×3/(有“白色火球”出现)
B5F	BLACK FERRET (HP 250)×2/BLUE SKELETON (HP 190)×2/WIZARD PHATHOM (HP 189)×2/RIPPER (HP 210)×2/(有“白色火球”出现)
B6F	RED STAR (HP 140)×3/SPECTER (HP 2560×3/GHARBI (HP 170)×3/(有“白色火球”出现)
B7F	VIOLET DEVIL (HP 320, 防御力极高)×3/WHITE FERRET (HP 300)×3/SHILPHID (HP 170)×3/(有“白色火球”出现)
B8F	DRYAD (HP 170)×2/GREEN STAR (HP 160)×2/WRAITH (HP 170)×2/(有“白色火球”出现)
B9F	AZURITE GOREM (HP 170)×2/UNDINE (HP 170)×1/LICH (HP 170)×2/DAGGER TAIL (HP 240, 攻击力极高)×2/(有“白色火球”出现)
B10F	SILVER GOREM (HP 120, 防御力极高)×3/BLIND BEAST (HP 300, 防御力极高)×2/EXECUTER (HP 180)×2/(有“白色火球”出现)
B11F	JOKER (HP 256, 防御力高)×2/BERSERKER (HP 220)×2/BLACKER STAR (HP 180)×2/KILLER APE (HP 270, 防御力极高)×2/(有“白色火球”出现)
B12F	无魔物
B13F	WYVERN (HP 400)×1/MARK (HP 256)×1/MARK 2(HP 320)×1

封印魔物

在这房间中有一个石台，主角踏上它交出“封印之石”终于将魔物封印，但故事并没有结束，主角为了打倒最终的敌人向夕ガロ村的“魔のほこら”进发。

魔のほこら

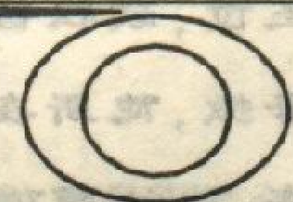
这里是最终的迷宫，共分 39 层，主角最终将面对 OHMA，第一次打倒它后，它会变身为 OHMA2，经过一番激战终于将其彻底击败。

魔のほこら魔物一览

层数	魔物名称及状态
1F	BLUE JELLY (HP 50)×1
B1F	BLUE JELLY (HP 50)×3/BROWN MOLE (HP 80)×2/GRAY GHOUL (HP 100)×2/GREEN FROG (HP 80)×2/GRAY MOUSE(HP 50)×2
B2F	GRAY MOLE (HP 90)×2/YELLOW FROG (HP 80)×2/GREEN GHOUL (HP 120)×2/WHITE MOUSE(HP 80)×2/GREEN FROG (HP 80)×2/PENGUIN (HP 80)×2
B3F	VIOLET PENGUIN (HP 90)×2/GREEN GHOUL (HP 120)×1/PUNK HEAD (HP 100)×3/YELLOW FROG (HP 80)×2/WHITE MOUSE(HP 80)×2/YELLOW JELLY(HP 110)×1
B4F	MOHICAN PENGUIN (HP 120)×2/GRAY GROG (HP 120)×2/YELLOW JELLY (HP 110)×2/RED JELLY(HP 120)×2/BROWN MOUSE(HP 100)×2/PUNK HEAD (HP 100)×2
B5F	ZOMBIE (HP 110)×2/BEAR(HP 150)×2/AXE BEAK (HP 110)×2/SILVER APE (HP 175)×2
B6F	GOLD APE (HP 130)×2/BATTLE EMU (HP 120)×2/BEAR (HP 150)×2/(开始有“白色火球”出现)
B7F	DEINO(HP 200)×2/BLUE EMU (HP 190)×2/GRIMLOCK (HP 140)×4/PURPLE BEAR(HP 220)×2/(有“白色火球”出现)
B8F	DEINO (HP 200)×3/PURPLE BEAR(HP 220)×2/(HP 160)×/KNOCKER (HP 160)×3/(有“白色火球”出现)

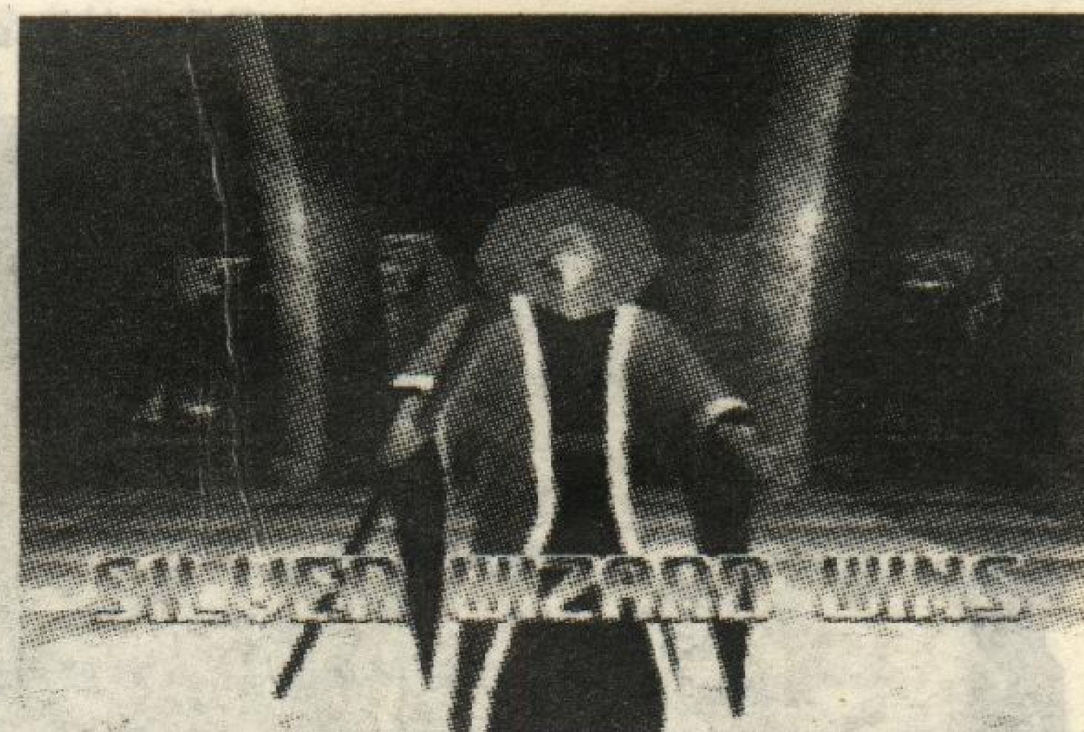
B9F	BROWN LIZARD (HP 180) × 2/RED CAP (HP 30,防御力极高) × 2/RED CREST (HP 220) × 2/(有“白色火球”出现)
B10F	RED CREST (HP 220) × 2/GREEN LIZARD (HP 180) × 3/JAKI (HP 35,防御力高) × 2/SMALL HELM (HP 280,攻击力及防御力高)/(有“白色火球”出现)
B11F	GAZE EYE (HP 300,攻击力及防御力高) × 2/WATER DEVIL (HP 52,防御力高) × 2/GRAY LIZARD(HP 180) × 2/COELOPHYSIS(HP 235) × 2/(有“白色火球”出现)
B12F	GRELL(HP 205) × 1/EMPTY CARRIER(HP180) × 1/ATTACKER (HP 270) × 1/HAMMER HEAD (HP 240) × 1/(有“白色火球”出现)
B13F	CARRIER(HP 285) × 1/DUAL HAMMER(HP260) × 1/PATROL DRONE (HP 190) × 1/M1 DROID (HP 200) × 1/(有“白色火球”出现)
B14F	REPAIR DROID (HP 210) × 1/POWER CARRIER (HP 290) × 1/GREAT HAMMER (HP 290) × 1/(有“白色火球”出现)
B15F	LASER DRONE (HP 205) × 1/FEELER(HP 220) × 1/HEAVY ATTACKER(HP 210) × 1/(有“白色火球”出现)
B16F	ROCK BREAKER (HP 210) × 2/DARK THING (HP 190) × 2/CARRIER LDE(HP 150) × 2/DEEP BLUE (HP 190) × 2/(有“白色火球”出现)
B17F	LODE HAMMER (HP 185) × 2/SEEKER (HP 215) × 2/BIG HAND (HP 200) × 2/VIOLET WORM(HP 160) × 2/(有“白色火球”出现)
B18F	PILE DRIVER (HP 180) × 2/POWER HAMMER (HP 220) × 2/SNAKY HEAD (HP 205) × 2/VORTE X SHELL (HP 190) × 2/(有“白色火球”出现)
B19F	BLACK WORM (H0 180) × 2/GHOST (HP 170) × 2/DUAL PILE (HP 170) × 2/BISHOP (HP 210) × 2/(有“白色火球”出现)
B20F	GRAVEL CARRIER(HP 200) × 2/DARK ORC (HP 170) × 2/BRONZE GOREM (HP 100) × 2/(有“白色火球”出现)
B21F	POWER CARRIER 2)HP 160) × 2/RED SPIKE(HP 185) × 2/GIGA HAMMER (HP 215) × 2/(有“白色火球”出现)
B22F	BROWN FERRET (HP 200) × 2/THOR'S HAMMER (HP 280) × 2/WIGHT (HP 190) × 2/TIE TAMPER (HP 260) × 2/(有“白色火球”出现)
B23F	THIN MAN (HP 180) × 2/ZIRCON GOREM (HP 130) × 2/ANALYZER (HP 190) × 2/(有“白色火球”出现)
B24F	DARK FEELER(HP 170) × 2/FROST BEAR(HP 230) × 2/GIGA PILE (HP 270) × 2/GREEN MAN (HP 170,它会回复自己体力) × 2/(有“白色火球”出现)
B25F	TIE IAMPER LD(HP 220) × 1/GAE BOLG(HP 320) × 2/RED ATTACKER(HP 270) × 2/OWL BEAR(HP 250) × 2/(有“白色火球”出现)
B26F	SILVER EMU (HP 220) × 2/MUJAKI (HP 200) × 2/STAR(HP 100) × 2/BLACK MOUSE(HP 230) × 2/(有“白色火球”出现)
B27F	KASYABO(HP 160) × 3/BLUE LIZARD (HP 180) × 3/TAXIM (HP 220) × 2/(HP 220) ×
B28F	SKELETON(HP 205) × 3/ORC (HP 170) × 3/BLUE STAR (HP 120) × 3/(有“白色火球”出现)
B29F	PHANTOM (HP 220) × 3/STRUTHIOMIMUS(HP 220) × 3/ORC GUARD (HP 220) × 3/(有“白色火球”出现)
B30F	RIPPER (HP 210) × 2/WIZARD PHANTOM (HP 180) × 2/BLACK FERRET (HP 250) × 2/BLUE SKELETON (HP 190) × 2/(有“白色火球”出现)
B31F	SPECTER(HP 256) × 3/RED STAR (HP 140) × 3/GHARBI(HP 170) × 3/(有“白色火球”出现)
B32F	SHILPHID (HP 170) × 3/VIOLET DEVIL (HP 320,防御力极高) × 3/WHITE FERRET(HP 300) × 3/(有“白色火球”出现)
B33F	GREEN STAR (HP 160) × 2/DRYAD(HP 170) × 2/WRAITH(HP 170) × 2/(有“白色火球”出现)
B34F	LICH(HP 170) × 2/AZURITE GOREM (HP 170) × 2/DAGGER TAIL(HP 240) × 2/UNDINE(HP 170) × 2/(有“白色火球”出现)
B35F	SILVER GOREM (HP 120,防御力极高) × 3/BLIND BEAST (HP 300,防御力极高) × 2/EXECUTER(HP 180) × 2/(HP 240,攻击力极高) × /(有“白色火球”出现)
B36F	KILLER APE(HP 270,防御力极高) × 2/BLACK STAR(HP 180) × 2/BERSERKER(HP 220) × 2/JOKER(HP 256,防御力极高) × 2/(有“白色火球”出现)
B37F	此层无魔物
B38F	OHMA (HP 400) × 1/OHMA 2(HP 500) × 1

迷宫中可捕获怪物图鉴精选















最终幻想战略版

攻略始动篇

机种:PS
厂商:SQUARE
类型:S.RPG
媒体:CD-ROM

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

受期待的大作终于发售,让我们来先睹为快!!

将"最终幻想(太空战士)"与"皇家骑士团"两款大作合为一体的"最终幻想战略版"(简称 FFT)终于面世了,这款千呼万唤始出来的大作,现在想必很多朋友都已拿到了。那么,我们将从本期开始沿用今年年初对 FF7 的介绍方式,陆续刊出对本作品的各方面介绍及攻略。本期大家将看到的,是对游戏背景故事及19种基本职业的介绍。

STORY

本作品曾被人非正式的称为"太空骑士团",原因便是它兼备两部作品的特色,其中属于"皇家骑士团"的部分占主要地位,包括战斗系统、画面构成、角色设定的风格等等,实际上除此之外,其基本剧情与世界观也是与"皇家骑士团"相近的。

故事的舞台是名叫伊瓦利斯的王国,国王奥姆多利亚三世先后有三位王子,其中年仅2岁的三王子在国王去世后继承了王位,政权暂时由大公拉古代理,而我们的主角,年轻的剑士拉姆撒,他所在的家族便是隶属于拉古公的武将名门贝尔鲁夫家族。他的两位哥哥亦都是显赫的大人物,长兄是王国内最著名的魔法剑士和天才军师,次兄目前是他所在的北天骑士团团长。



在游戏之初所支持的重要剧情,是一场名叫狮子战争的动乱,起因在于辅政大公拉古和王妃两人由于先王的养女奥贝丽亚公主被绑架而使他们的威信和政权动摇,王妃更被权力扩张的高尔塔纳公软禁,为此,拉古公对高尔塔纳公发动了战争。在这场战争中,一位出身低微而智勇双全,与主角自幼交好的青年迪利塔脱颖而出赢得英雄的称号,而主角拉姆撒却仍是一名普通骑士,但世界的命运之轮从此以这两位年轻人为中心而开始运转……

JOB

在本游戏中,"最终幻想"系列中的特征也同样是令人关注的焦点,一提到"最终幻想",朋友们能想到的都是什么呢?多姿多彩的魔法、各种各样的特技、众多的职业和召唤兽……在本作这些设定忠实地被再现出来,这次我们便对基本职业和特技作一浏览。

战场上的新手——见习战士



见习战士是所有职业的基本形态,拥有较平均和稳定的战斗能力,但是由于还处在见习阶段,能够装备的武具很有限。在战斗中的特殊攻击指令也都是一些感觉上有点傻的技巧,比如捡起路边的石头向敌人投掷等,是主角最初的职业。

代表特技

投石	向较远处的敌人投掷石块,几乎没有杀伤力。
治疗	使位于身侧的同伴异常状态回复,但是经常失败。
装备	变更装备,在战斗中也可以变换身上的装备。

装备沉重武器的专家——骑士



持有大剑和铠甲等强力武具而作战的职业,通常扮演战斗的主角。他们可以使用的"战技"也是能够压制敌人能力的霸道技巧。

代表特技

铠甲破坏	破坏敌人身体部分的防具,使对手最大 HP 降低。
速度破坏	使敌人速度降低,行动时间延长。
重装备	无论哪一个职业所使用的铠甲都可以装备。
盾装备	无论哪一个职业所使用的盾都可以装备。





使用宝物是他的特权——宝物士



故名思义这是唯一可以使用宝物的职业，他们的主要任务是为同伴进行回复和战斗辅助。

代表特技

投掷宝物	可向较远处的同伴使用宝物。
自动回复	在受伤时，会自动使用身上的药草回复。

可以唤醒名刀沉睡的力量——武士(侍)



东洋风格的职业，擅长使用直接攻击，用双手握住一把长刀的战斗形象给人以深刻印象，他们所使用的刀通常都具有某种神秘的魔力，因此这是一种与普通战士感觉截然不同的职业。

代表特技

村正	使敌人陷入混乱或更严重的异常状态。
清盛	使周围同伴的物理防御力及魔法防御力上升。
双手持刀	用两只手举着武器，攻击力比平常加倍。
肉斩骨断	受到攻击而濒临死亡的场合，向对手反击可以一刀将其砍翻。

熟悉的跳跃攻击仍然健在——龙骑士



使用长枪作战的骑士，战斗能力居所有人之首，他们最大的必杀技与FF5中相同，是冲上高空借下坠之力重创对手的跳跃攻击。但是，敌人移动的话……

代表特技

枪装备	可装备拥有两格攻击距离的长枪。

从空中歼杀对手的超强战士！

可以放心进行远距离攻击的能手——弓箭手



使用弓箭，可以从很远距离攻击敌人的职业，从威力角度看，弓箭系武器的杀伤力并不大，但是他们可以将弓弦的威力积攒起来，蓄力时间越长，可发挥出的威力越大。

代表特技

躲箭	来自敌方的弓箭系攻击对他们完全不起作用。
自动弓装备	拿到弓系武具时，会自动装备上。

身体的轻盈天下第一——盗贼



速度之快出类拔萃的职业，因此，行动的顺序永远在其他人之前，他们拥有从对手处取走物品的"偷盗能力"。

代表特技

盗取经验值	从敌人处偷盗经验值，有失败的可能。
财神之心	受到伤害时，会根据损失的HP得到金钱。

借助大地的力量进行攻击——风水士



在FFT的地图上，有着各种各样的地形，风水士便是凭借被称作"风水术"的特殊能力，借助地形对敌人进行攻击的。并且使用被风水术击中的敌人，除了受伤外，通常还会陷入异常状态。

代表特技

地洞	被敌人造成伤害，同时使其一时无法行动。
地震	对敌人造成伤害，同时使其陷入混乱状态。
风水反击	受到来自敌方的风水术攻击时，使用风水术进行反击。

隐藏在黑暗中的战士——忍者



使用手里剑及爆弹等等攻击性武具，对于投掷攻击十分在行的职业。速度也很快，并且能够迷惑敌人。

代表特技

潜伏	受到攻击的时候，可以变得透明。
二刀流	可双手装备武器进行两次攻击。

肉体就是最强的武器——武道家



不使用武器空手作战的职业，他们所使用的"拳法"是有着从攻击到回复各种效果的技巧。

代表特技

地烈斩	释放体内的斗气，向处于一条线的敌人一口气进行攻击。
连续拳	向敌人连续攻击，随击打次数多少而造成轻重不同的伤害。
反击	受到物理攻击时，只要距离合适，便会自动反击。
格斗	攻击力加倍。

使用回复魔法的专家——白魔导士



使用可令HP及异常状态回复的"白魔法"，从准备使用到魔法发动会经过一定时间，因此，有延误战机的危险，但其魔法的重要是不可否认的事实。

代表特技

圣雷	集中神圣力量，给敌人巨大伤害。
回复	受到攻击后自动进行回复。

攻击魔法的行家——黑魔导士



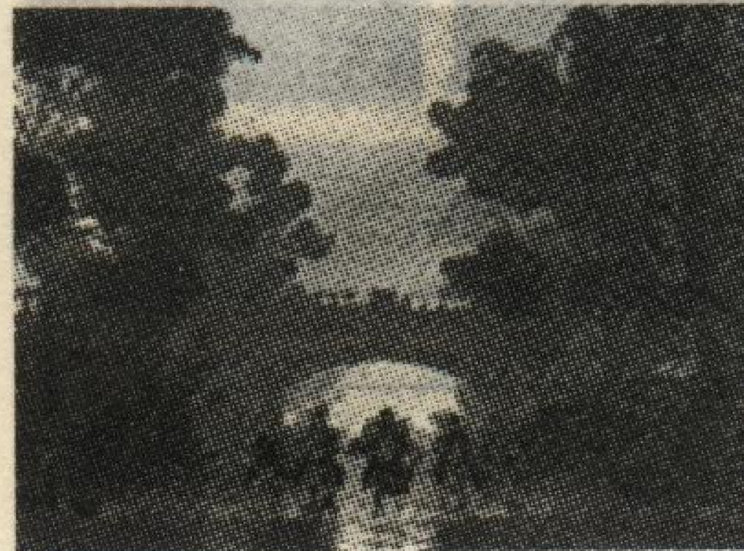
会使用火炎和雷电等攻击用的"黑魔法"的职业，对人类作战时感觉不出太大差别，但对怪兽作战时，若能针对其弱点使用魔法会十分轻松取胜。

代表特技

灼热	放出光热对敌人进行攻击的最强黑魔法。
魔法反击	被敌人的魔法攻击时，会以相同魔法反击。









操纵的不只是时间——时魔导士

可令别人的行动速度上升或下降，使用"时魔法"，在以模拟实时作战的FFT中当然会发挥前所未有的重要作用。

代表特技

陨星	使巨大的陨石砸到敌人头上，从而给对手造成得创。
反射	受到魔法，一回合时间后会反射出来。

使用召唤兽的角色——召唤士

能够使用"召唤"将另一世界中的幻兽带到战场上的职业。召唤兽有许多种，从攻击系到顺复系各具特征。

代表特技

巨像	呼唤出巨大石像，代替主人承受攻击。
光龙	可为己方人员使用反射魔法。
海龙	对敌方造成水属性伤害。
巨人	对敌方造成无属性重创。

可利用敌方高等级的职业——算术士

"Lv5死亡"等等名词对于熟悉FF系列的人而言并不陌生，在过去的系列作品中，此类魔法均指定了等级的数字或其倍数，而在本作中算术士是以敌方经验值亦可作为计算对象的，并且有着种种附加效果。

代表特技

平均分配	HP回复时，若所回复数值超过自己HP上限，会将多出的HP分给全体同伴。
伤害分配	受到来自敌人的攻击而受伤时，使敌人也受到相同伤害。

凭借伶牙利齿的语言家——话术士

使用巧妙的语言令敌人成为同伴的职业，另外也可以使用劝说另敌人睡着或停止攻击。

代表特技

劝说	用温柔的语调，使敌人停止行动。
耳塞	将耳朵封闭住，防止来自敌方的"话术"。

引发式神的潜力——阴阳士

能够操纵式神，使敌人陷入状态异常的阴阳士，可以与算术士一样将书本(字典)当作武器使用。

代表特技

命吸唱	吸收对手的HP补充自己的体力。
狐鸡鼠	使对手能力值下降。
乱心唱	使对手陷入混乱状态。
绝装魔脱	解除对手所施出的辅助魔法。

会使用魔法帮助同伴——吟游诗人

这一职业的特殊操作是"诗歌"，其特征是效果可传到地图上所有的同伴处，是十分好用辅助系角色。

代表特技

天使之诗	使地图上全体同伴的MP回复。
命之诗	使地图上全体同伴的HP回复。
应援之诗	使地图上全体同伴的速度上升。
战斗之诗	使地图上全体同伴的攻击力上升。

消费MP对所有敌人攻击——跳舞娘

与吟游诗人正好相反，她的舞蹈会对地图上所有敌人起作用，这便是特殊操作"舞蹈"。

代表特技

幻觉之手	使地图上所有敌人的MP减少。
伤害之轮	使地图上所有敌人的HP减少。
迟钝之舞	使地图上所有敌人的速度下降。
节奏之舞	使地图上所有敌人的攻击力下降。

至此，对FFT的第一次介绍就要结束了，实际上在19种基本职业以外，还存在很多隐藏职业，有些是基本职业的发展型，如："暗黑骑士"和"圣骑士"等。也有一些是特殊的秘密职业，比如：利用黄道12宫的新作影响战斗效果的"占星术士"和使用机械武器的"机工士"。

(未完待续)

七之秘馆

戦慄の微笑

一直以来总觉得最恐怖的镜头既不是惊惧失神的双眼也不是血肉模糊的头颅，而是含意不明的笑容，那被视为人类最美好的表情的后面往往隐藏着许多耸人听闻的东西！所以，当这次看到《七之秘馆》的最新一作定名为“颤粟的微笑”时，一种恐怖感油然而生，虽然现在对游戏背景了解还不十分详尽，但对其所独具的震憾力已可略见一斑。

本作的舞台是在南方的孤岛，而故事似乎与宗教有某种关系，情节的发展将极其复杂。“颤粟的微笑”已预定于97年冬发售，到时伴着窗外纷飞的大雪来玩这款游戏，相信将别有一番毛骨悚然的感觉。

机种：SS
类型：AVG
厂商：光荣
媒体：CD-ROM

生体实验装置

↓南方孤岛上的山洞，在深处似乎隐藏着什么东西。

DNA?

←这链状的物体究竟是什么呢？

洞窟

↓怎么？竟然有一枚导弹腾空而起，发射者是谁呢？

黒頭巾集団

↑神秘的会议室，圆桌后坐着的是秘密结社的成员。

↑背向而立的是一名僧侣，然而南方的岛屿又怎会有暴风雪呢？

这位男子是本作的主人公吗？

↑透明的容器中装的竟然是胎儿。

悪魔

子供

婴儿、恶魔、天使。

恐怖的建筑物，电光闪烁中更见阴森。

←光线斜射入屋中，从凌乱的布置看似乎已很久没人来过。

史克威尔美国分社最新公布！！

[parasite eve]
パラサイト イヴ
TM

寄生魔种

类型：RPG　　机种：PS
厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM×2

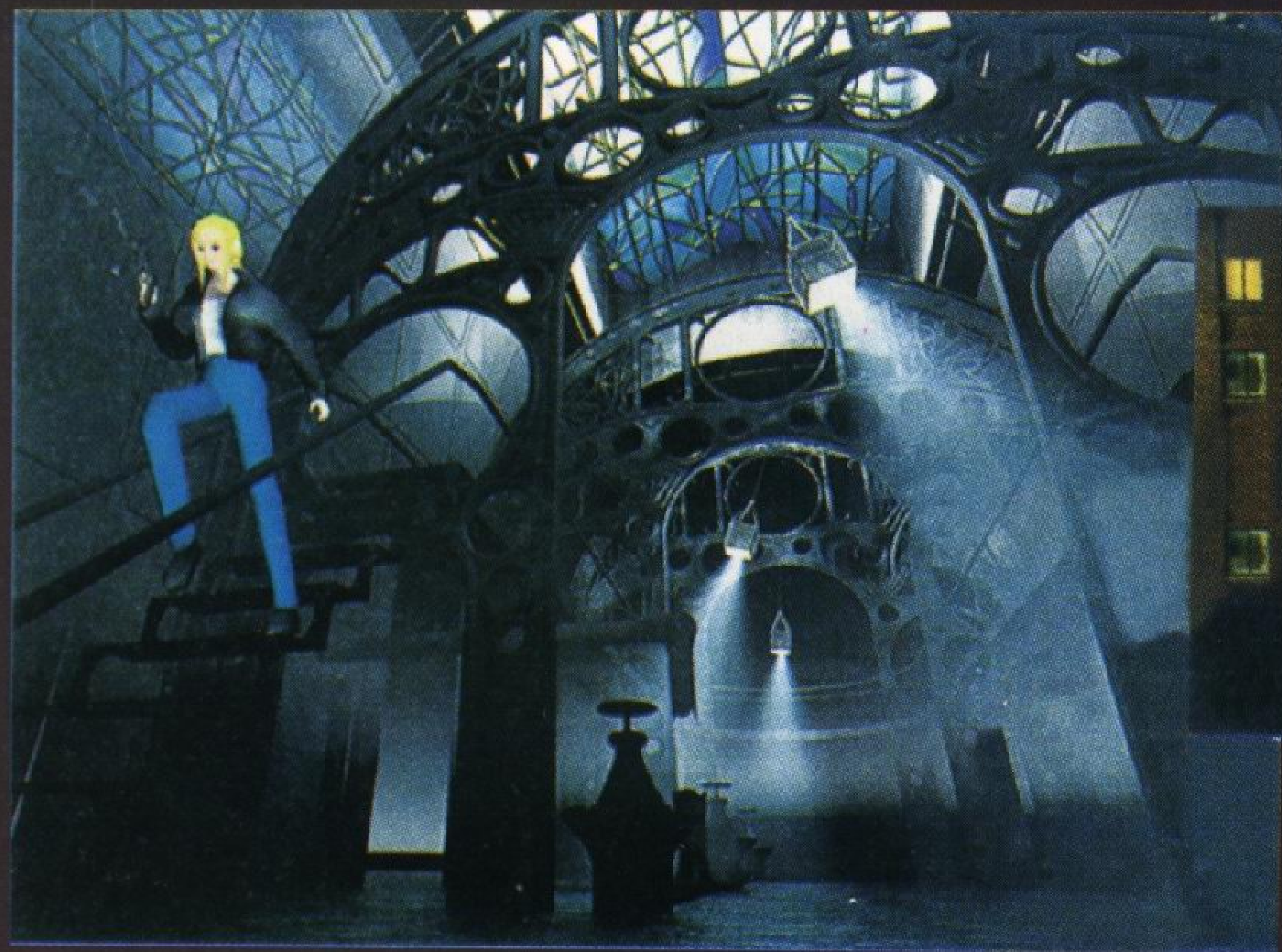
史克威尔的美国分社“SQUARE · USA”建立后，第一款游戏软件已经发表，我们暂时将其标题译为“寄生魔种”，这是根据去年在日本大热门的畅销小说而改编的。

故事的舞台是美国纽约（小说原作中设定为日本），身为刑警的主人公们要想尽一切方法消灭企图占据人类身体的异生物群，它们是以微生物形态寄生在人们体内的。而同时又有一批异生物由于发生突然变异成为巨大的怪物……惊险的情节接踵而来。

游戏中的行动和战斗模式，采用了继承SQUARE风格而更加进化的系统，目前我们仅能从画面上来领略那惊险迷离的气氛。

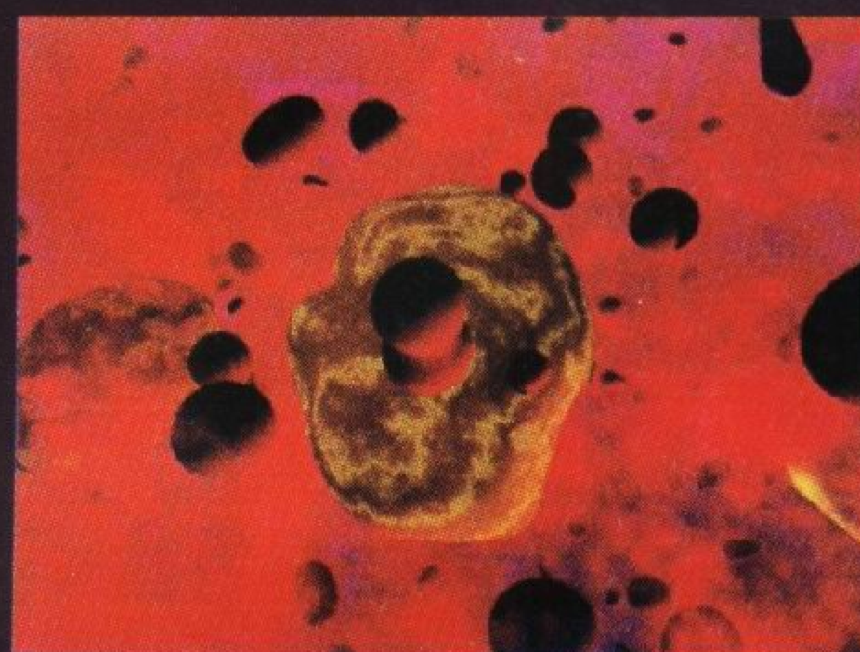


→纽约市夜景，无论远方的星空还是近处的自由女神像都显示出某种不祥的气氛。





较之FFVII更为细致的画面。



微型寄生生物，在作品中是隐藏于每一个人类体内的。

→女主角的3D映像。





↑主角安雅（Aya），25岁的女警官。

↓登场人物之一，化学家前田。





↑对安雅有若父兄般关怀的火爆刑警丹尼尔（Daniel）。



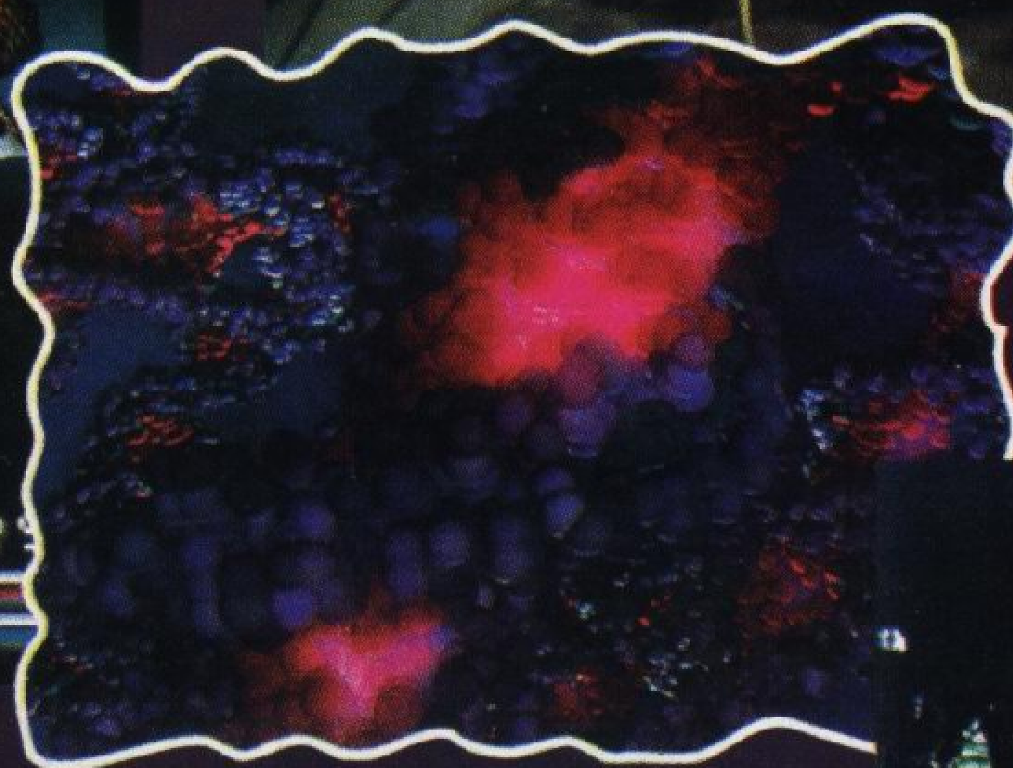
这是根据小说所改编电影的剧照。



←↑战斗时会采用什么样的系统还不明嘹，单看画面就给人以紧张感了，像是射击游戏。



巨大的怪物出现了。



↓→用高技术表现的3D影像。

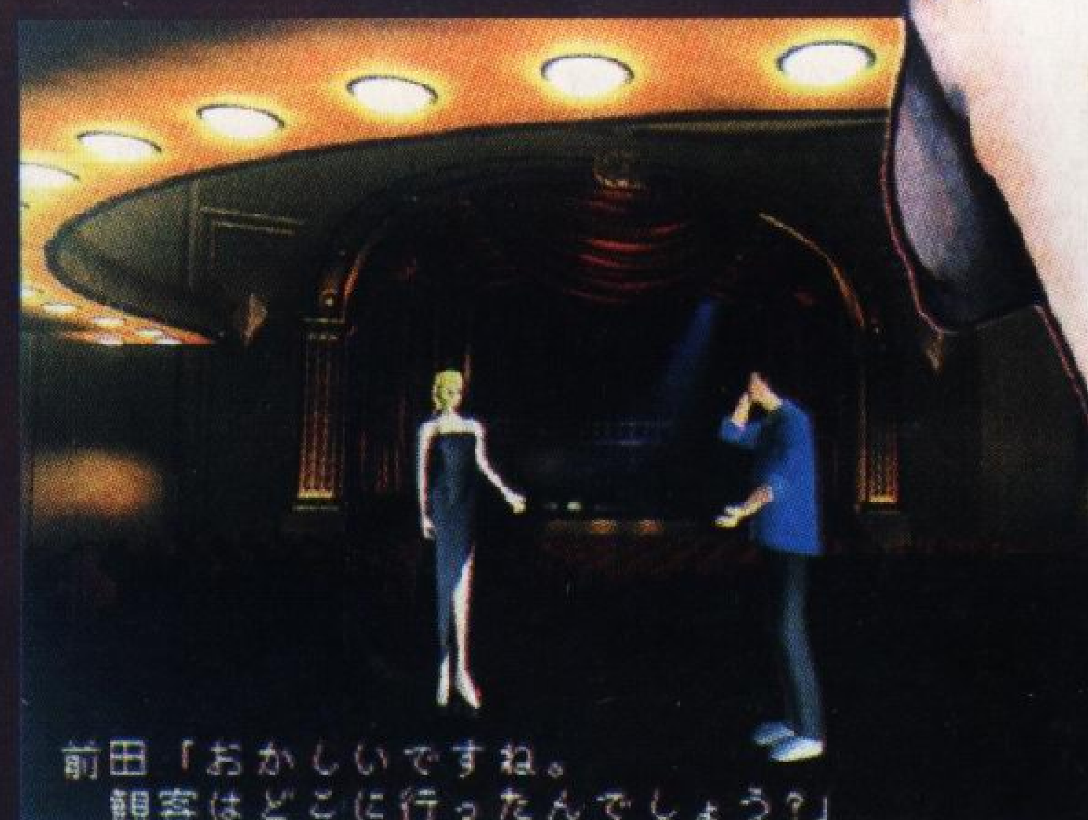


这样的家伙会复活吗?



→女主角的原画稿。





↑有点ATLUS“真女神转生”的感觉。



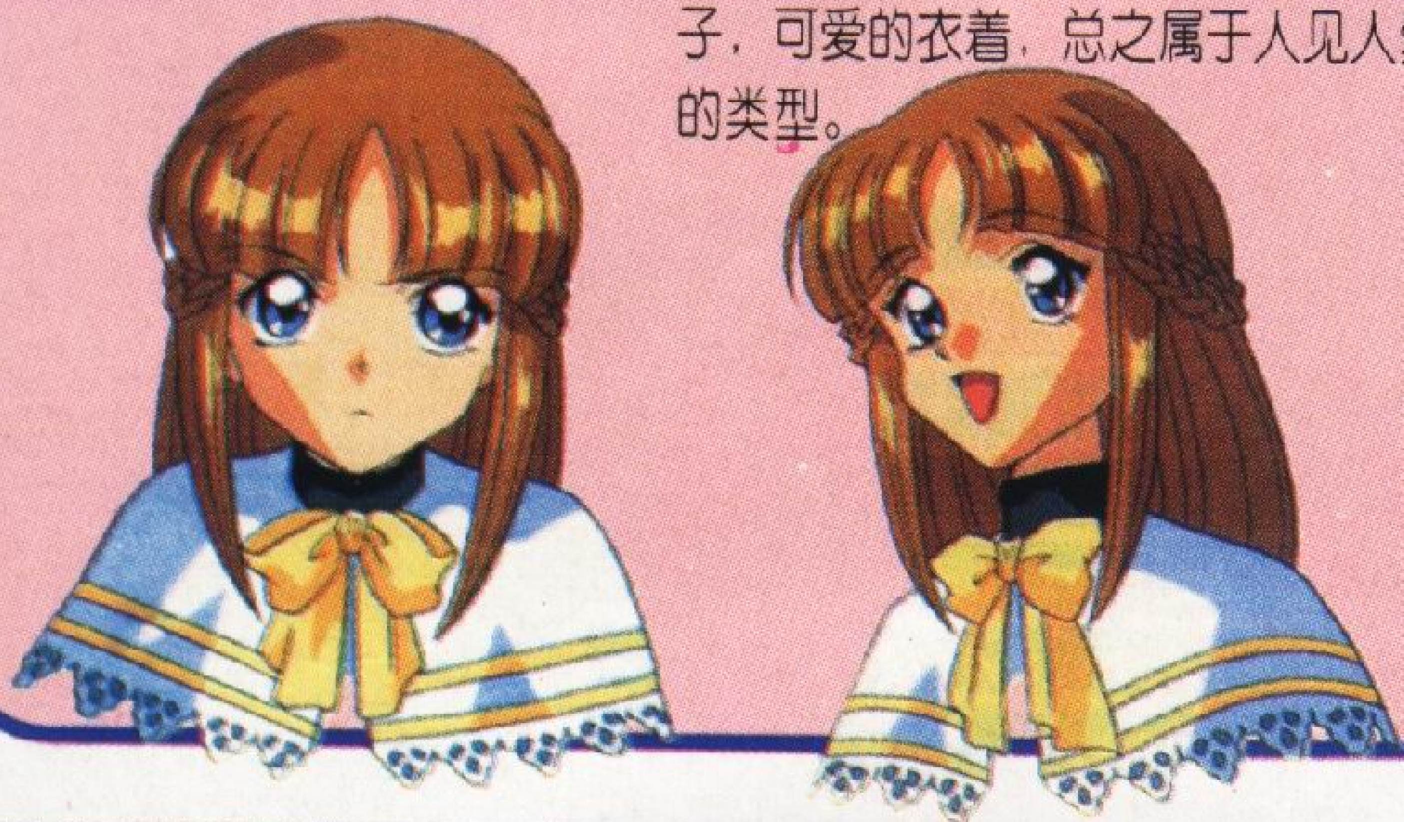
本作品的开发阵容相当強劲，包括参与制作“FFⅥ”、“马里奥RPG”的前川嘉彦（右一）、“FFⅣ”、“时空武士”、“时空之旅”的策划时田贵司（左一），以及美国方面的首席美术监督丹尼尔·威廉姆斯（左二）和曾担任电影“真实谎言”监督的史迪威·格雷（右二），这四人组合定可大有作为。

みつめてナイト

机种：PS
类型：SLG
厂商：KONAMI、RED
媒体：CD-ROM

索菲娅

拥有纯真笑颜的索菲娅一见便知道是那种标准的女主角，清澈的眸子，可爱的衣着，总之属于人见人爱的类型。



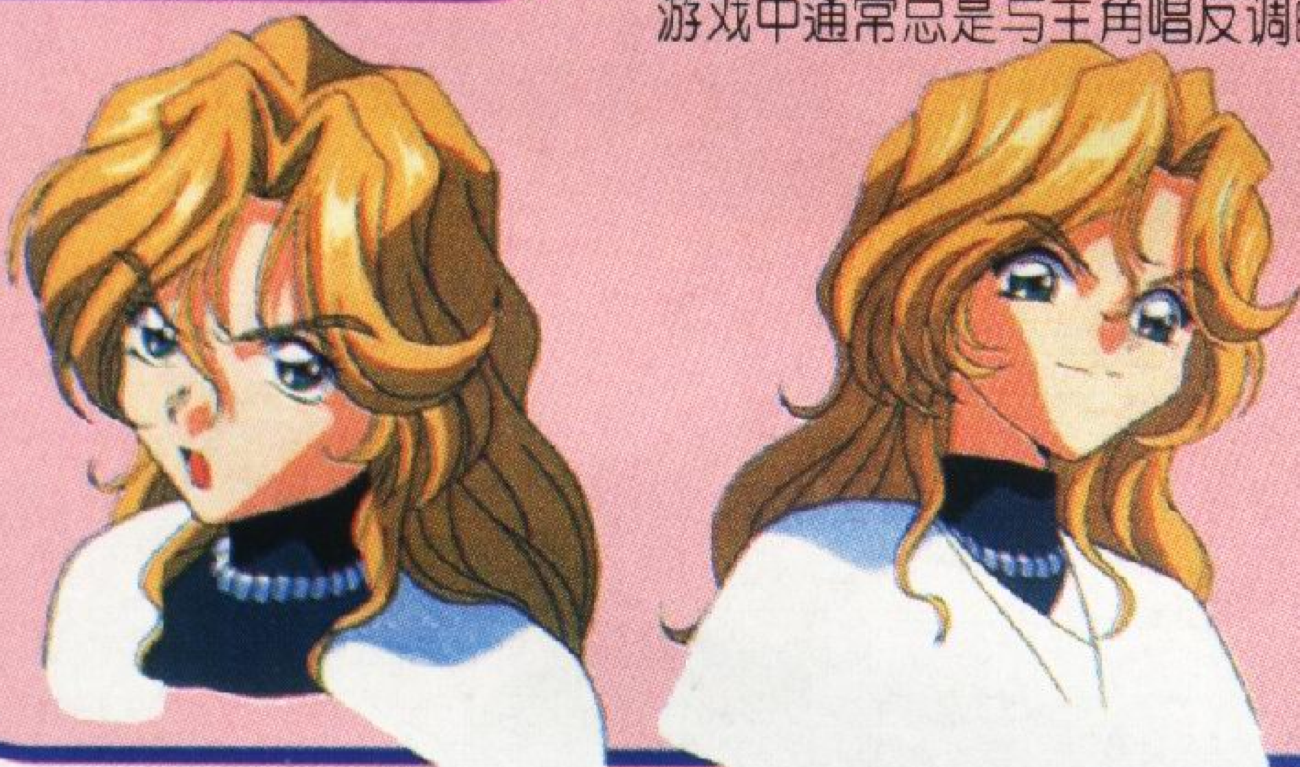
汉娜

短短的头发，很干练的样子。笑起来十分的清纯，就连困惑时的表情也一样可爱。



莱丝丽

显然是那种拥有高傲性格的女孩儿，表情中充满了自信，这种人物在游戏中通常总是与主角唱反调的。



巴鲁夫加利恩

穿着谜之甲胄的男子巴鲁夫加利恩，眼神中带着冷酷的表情，他的身份究竟是什么呢？





由广井王子所率领的RED小组与KONAMI公司共同开发的“纯爱SLG”《みつめてナイト》倍受玩家注目，虽然现在发售日还未定，但相信已有不少人迫不急待了！



唯一可肯定的便是她并非人类，从背后的翅膀看她应该是位精灵吧！很可爱呀……

从图片上我们可以看到巨大的欧式建筑物，此外还有着公主模样的女孩儿，种种迹象都表明本游戏将有非常广大的舞台及丰富的情节，现在当然只有猜测，不过一有新的情报本刊一定会在第一时间为广大玩家报道。



→三位女主角的全身像。



游戏的开发者：广井王子（右）与北上一三（左）。

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

最终幻想VII 悬疑大公开

编译/KING 责编/BLUE

FF Ⅶ这部作品到今天仍留下许许多多的谜团，人们被一次一次的假情报带入失望中，又不断的期盼着其它的新消息而回到希望里。关于这些谜团，真像究竟是怎样的呢？在本次的特辑，我们将揭载SQUARE对这些问题的直接答复！

娅莉丝(エアリス)真的可以复活？

玩FF Ⅶ的人，最集中的一个问题，莫过于有关女主角娅莉丝的复活了。在GAME史上，从"魂斗罗的隐藏版面"开始的十年间，这条可算是最骇人也最像真事的话题了。



关于这个话题，有种种不同说法，诸如粉红色大鸟可以载人潜水，或是存在可以水下呼吸的魔晶石等等……而SQUARE的回答是？

并没有这样的事。大概是有玩家在网络上提出了某种设想，因为是很多人的愿望便颇受关注，以至于以讹传讹地产生了很多流言和假想。"对于众多电子邮件及电话，信函的查问一直保持沉默的SQUARE直到本月才正式地作了以上的声明。

真相便是如此，无论如何，确实是令人失望和泄气的回答。

传说的战士萨菲罗斯会成为同伴吗？

关于这个疑问，也是一个有着众多传说的话题，诸如有人说使用SAVE水晶可以使他加入、或在地图北方的大空洞完成一定事件可得到他，等等形形色色的仲间条件。真相是？



"这也是不存在的事，虽然很多人都在期待，但确实是没有那样的设计。这一点从他第一次出场时设法为他改名时就该明白了……。"(SQUARE宣传)

这一点的确有很大程度是由于说明书中将他与巴利特等人放在一起，而令人们产生的误会，很遗憾，能够使用萨菲罗斯的场合，仅仅是尼布尔海姆村那一小段情节而已。

可以用指令技作战？



这是一个日本经常出现，国内并没有多少人猜测的话题：FF Ⅶ中会出现可以令某角色与Ⅵ代时的马修一样，用对战游戏的↓↘→+A等指令使用必杀技的魔晶石！

"没有这种东西，如果有，在发售前的宣传中便会发布的。"(SQUARE宣传部)

忘却之都的事件

据说，在忘却之都娅莉丝被袭的事件是有分支的？

"那样的话，后面的情节便无法展开了，这也是不存在的。"SQUARE如是回答。

本作原本是"对空之旅"续篇？

有很多人说，"FF Ⅶ"当初是作为"对空之旅2"而开发的。

"不知道为何会有这种说法。"(SQUARE宣传部)

是呀，究竟是谁传出来呢？

游戏中有一个DEBUG用的场地？

据说在某处调查后，可以进入一个当初供开发者使用的场所，在这里敌人很弱，却可以获得很多经验值。

"这是有的，在成品版中确实保留了一处DEBUG的开关……"(SQUARE)

这么说，有兴趣的人便可以耐心找一找啦。

时速300公里的大脚鸟是真的吗？

自己养育的大脚鸟，有可能时速会超过300公里……？

我们也还没见过但理论上是可能的，大脚鸟的能力一代比一代强，如果用两只同样的冠军鸟，应该可以培育出超级大脚鸟。"(SQRARE宣传部)

确有挑战的价值，有充分热情和时间的话，就试一试吧。

究极的白魔法"神圣"可以使用吗？

在本作中，究极的白魔法"神圣"是由娅莉丝死时落入水中的魔晶石发动的，是最终对抗陨石、拯救星球的力量，但玩者却无法操纵它，只会在情节中出现。

生命与鲜血的乐章——

惑星强袭2

机种:SS　厂商:GLAMS　类型:SLG　媒体:CD-ROM×2

责编/DRAGON　感谢资料提供:MONKEY

请注意!您现在开启的是西立华星系军事部档案中枢。本中枢内一切资料属特级机密,严禁外传!

已经打开西立华星系军事代表奥雷将军的战斗日记,日记记载日期为西历3086年至3096年……

序章

这是我一生难忘的一天,上午天气晴朗,大总统布朗的就任仪式将准点举行。我和未婚妻碧露娅及另一个同伴迪维任大总统的贴身侍卫,随行去参加就任仪式。但是就在大总统演讲时超远距离的狙击枪击中了大总统的身体,现场乱成一片。

保护受伤的大总统离开现场,但是在撤离时收到情报说,这是次公开的反叛活动,对方已经投入了大量的"机甲战士"准备于公路上伏击大总统的坐车。情况危机,近卫队的士兵在会场上均被一一歼灭,为了保护大总统的安全,我们三人只能分开行动各自驾机迎战。前途未卜,我本想把订婚戒指交给碧露娅,但是最后却没来的及……

战斗是残酷的,虽然我们三人是G.O.A国军中最强的"机甲战士"驾驶员,但是敌人却数十倍于我方,最后我也倒在飞蝗般的导弹攻击下。受伤后直觉告诉我仿佛有什么事情发生,没有回到部队的我从晚上的新闻中得知自己竟被指为这次反叛行动的同谋者。G.O.A的全部行动部开始通辑我,没有办法只好逃到西立华星系中唯一可与G.O.A相对抗的"八行星联合联合政府"去。

在随后的几年中为了生存,为了查明事件的真相,我成为了"八行星联军"的雇佣兵。在与G.O.A军的战斗中因表现出色被推荐进入"八行星联军"中最强佣兵部队"红蝎α"。据说此部队长官"列浓"因策划暗杀G.O.A大总统的计划而成名。

进入"红蝎α"后得知此部队的任务为驾驶"机甲战士"完成正规军所无法完成的任务,并同G.O.A的"机甲战士"相对抗。多年的残酷战争使我性格非常冷酷,无数的同胞倒在我的枪口下。但是有一个人却是我最希望见到也是最不希望见到的:G.O.A军中"机甲战士"女子最强驾驶员碧露娅,那至今仍然不时在我梦中出现的未婚妻……

行星GAEDDE章

MISSION 1

胜利条件:敌方突击部队全灭

任务内容:在主队到来前扫清敌人进攻部队。

在此任务中第一次参加战斗的蕾莉只是一名不到二十岁的少女,虽然想保护她可她还是被击伤。其余各机移向树林,在那里集结,再以相邻的距离共同其向前推进。虽然敌人不少,便却不是"红蝎α"的对手。

MISSION 2

胜利条件:敌方部队全灭

任务内容:得知敌人主力部队位置后前去歼灭

利用移动力的不同,让二或三部格斗机先到达确定敌人具体位置后,再与后来的通用机前后夹击,便可轻松将敌人消灭。在第一批敌人被击败后,可以全队共同前进,利用优势火力把残留敌人逐一消灭。

MISSION 3

胜利条件:消灭红色区域敌人,并使三机以上进入。

任务内容:为了能夹击敌人,必须突破峡谷前的平原。

因为机数有限,只有利用烟雾弹作掩护才可突破。先共同前进将敌人消灭,再把部队全部分散,利用烟雾弹的作用和高速移动的速度火速突破敌人精心构成的防线。只要能突破成功就可以完成任务。

事件记录:

战术运用恰当,轻易的占领了敌基地。在大量战斗物资中发现一台"狙击机甲",这种有高速度,和广阔索敌范围及强大火力的"机甲"十分难得,大家都希望能驾驶她。我把此机的驾驶权交给了刚伤愈的蕾莉,为此大家十分不满。

当我告诉他们这种座机的驾驶员必须具有冷静、细心等一般只有女孩才有性格时,大家都对我的经验赞不绝口。其实他们哪知道,在当初G.O.A军队时,我所在"机甲部队"中就有一位全G.O.A最优秀的阻击射手……

MISSION 4

胜利条件:击败进攻的敌军

败北条件:敌进攻军占领绿色区域

任务内容:在包围网未合围之前,死守峡谷

敌军主力部队力图夺回峡谷,逃脱包围网,善于利用狙击机会给敌军以极大的伤害。但是也要小心狙击机装甲保护极弱,必须在其身边放置一台近战机。另外在击败敌人进攻后,派出几台格斗机便可将敌全歼。

事件记录:

战术胜利后,"红蝎α"队长列浓竟然故意来挑衅。本想一忍了事,可是我的部下却与其发生口角,看来只好与他一决雌雄了。

MISSON 5

胜利条件:击败列浓

一对一的对战,双方实力基本均等。列浓善于在森林地带作战,不用顾忌他的中距离攻击,勇敢的迎上去,运用坐机强大的近战能力,几次强烈攻击后列浓的座机便会被击毁。

事件记录:

战斗结束之后,在列浓座机的残骸边上发现了列浓。他对我说起了几年前那次他策划并参与的刺杀G.O.A大总统的行动,并且说他早已经知道我便是当年那位被指为叛徒的贴身侍卫,正当他要说出谁指使的时候,刚才与他发生口角的斯通开枪将其打死。

随后,我便被任命为"红蝎α"的指挥官……

MISSION 6

胜利条件:己方四机以上到达绿色区域

任务内容:因为G.O.A军的全面反击,"红蝎α"被敌包围,为了主力部队突围,本队被任命突围的尖刀部队。

充分利用全队强大的战斗力,将部队集中在一起先向下方前进,把森林中潜伏的敌军部分部队全部消灭后,可以先休息一下,等全体成员到齐后便向绿色区域前进。又要四机以上到达便可以完成任务。

MISSION 7

胜利条件:己方四机以上到达绿色区域

败北条件:母舰被毁

任务内容:"八行星联合军"决定放弃此星,本队作为最后撤离的队伍。在在军撤离后,离母舰启航还有十分钟,请于此时间内到达绿色区域。

首先布置各机位置时要考虑到周围都会有敌人进攻。建议把阻击机这种攻击

力强，防御力低的放于全队中央。运用她的超远距武器给敌人以极大的伤害，注意战斗时间，不要超出母舰启航时间。

行星 MALE 章

MISSION 1

战况：在以海洋为极大面积的行星MALE上，“八行星联军”和G.O.A都只投入了很少的驻兵。除了G.O.A军的空军比较难付外，“红蝎α”完全有可能凭自己的实力制压此行星。

胜利条件：阻止敌人的进军

败北条件：绿色区域被敌人三机以突入，绿色区域己军被灭

任务内容：己方基地正被敌人攻击，各“机甲战士”尽快前往基地。

战斗展开前，建议先于机体装备画面时替各机加装“アーマーバインド”用来提升防御力。战斗开始后各机利用高速行动尽快到达建筑物上，并于基地中央放置通用机，用来随时来支援各处的防御阵地。

MISSION 2

战况：因为“红蝎α”的参战，“八行星联军”立刻占明显优势，G.O.A的空中部队被消灭后，此行星上的军队已不可能与“红蝎α”相对抗。

胜利条件：己方四机到达黄色区域

任务内容：在G.O.A所控制的大陆上登陆，并且以此为跳板对敌发动进攻。

首先的任务是抢滩，只有登陆成功才可对敌人发起猛攻，将全部机体在森林处集合，再向前进，利用密集强大的火力消灭强劲的敌人。另外在进攻时，请不要进入村庄以免造成被占领地人民的不满。

MISSION 3

战况：登陆成功之后，“红蝎α”向G.O.A军基地进攻。

胜利条件：击败红色区域内敌部队，己方五机以上到达

任务内容：面对敌人坚守的基地，如正面进攻必有场恶战，如从侧面进攻则会收到奇效。

全军高速到达陆地上，再将部队集合在一起。扫荡掉在岛上的小股敌人部队便可以向敌人基地的左侧前进。在快接近敌人基地时，把部队的队型排好，便可以突入敌人的基地内部，五机以上到达便可占领。

MISSION 4

战况：运用战术在极少伤亡的情况下占领敌人基地，在主力军未到达前，抵挡敌人的反扑。

胜利条件：将敌进攻部队击溃

败北条件：敌人占领绿色区域

任务内容：敌人将部队集合，准备夺回基地，另外为了防止母舰被攻击，斯通率一只小队去护卫舰。

部队分为两部分，互为犄角之势。只有敌人非常接近时才派格斗机前去接战，以充分利用本来就并不高的战斗力。还要小心敌人有时会从上方的小河处绕上来进攻，利用我队集合时的强大火力将其击毁。

MISSION 5

战况：失去基地的G.O.A军潜伏于各处，企图伺机反击，“红蝎α”受命扫去残敌。

胜利条件：敌全灭。

任务内容：收到确实情报，得知一支G.O.A残留部队潜伏于群岛地区。

将部队分为两部分，阻击机甲居中，利用其超远距大威力的武器为两边的分队策应。每个小岛上均有少数敌人存在，一定要扫荡干净后再向下一个小岛进攻。另外小心阻击机甲的低防御力，不要移动太快。

MISSION 6

战况：连续战争产生大量的难民，考虑到民众，剿灭行动暂缓。但是G.O.A却集合全部力量，向“红蝎α”发动突击。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：母舰被毁

任务内容：G.O.A空挺军团倾力出击，力图消灭“红蝎α”。全队以母舰为中心展开防御战。

把部队放置于森林边沿，占据有利地形等待敌人进攻。从下方和左方，潮水般拥来大量敌人，狙击机甲在此可发挥其威力，将还未接近的敌人击至重伤，再用格斗机出战，几击便把其击毁。

MISSION 7

战况：G.O.A空挺军团被全歼后，不得不放弃此行星。在G.O.A其将部队撤走时，“红蝎α”受命攻击其部队。

胜利条件：击溃红色区域内敌机，五机以上到达

任务内容：冲破敌人的防线，制压宇宙港并将装有“机甲战士”的宇宙舰击毁。

全队可集合在一起，先将外围游动的敌人全部消灭，再一同向红色区域发起进攻，小心红色区域内敌人的火力，利用全队的密集火力把敌人逐一歼灭。此时得知一小部分残敌向母舰进攻，全队回防。

MISSION 8

战况：敌残余机甲偷袭没成功，向宇宙港撤去，“红蝎α”准备于途中伏击敌人。

胜利条件：敌全灭

任务内容：蕾莉独自驾阻击机甲去守护母舰，全队准备将敌人全灭。

全队在回撤向母舰时，途中会有一些敌人出现。不受他们的迷惑，留下几部机甲把敌人消灭，全队继续向目标前进。敌人从左方出现后便可以同上方留下的几部机甲合围可将敌人轻易全灭。

此行星已被“八行星联军”占领，“红蝎α”离开此星去执行下一任务。

行星 ORIG 章

MISSION 1

战况：多民族混居的行星ORIG上，“八行星政府”正在同此星上最大势力——索斯路人交涉。现在“红蝎α”任现场保卫。

胜利条件：阻止敌人进入绿色区域，或不让谈判终止

任务内容：谈判场所离前线很近，G.O.A特种部队和亲G.O.A的哥索人的游击队都可能前来袭击。

敌人会从左上方，左，左下方三个方面发起进攻，而且不只是一次。各机的安置最好能互相支援，如有敌人敢于接近，立刻派遣格斗机前去将其歼灭。此次前来的敌人仿佛于近身战方面不及我队。

MISSION 2

战况：虽然与索斯路人的谈判并没被打断，但是索斯路人没有同“八行星政府”签盟，看来G.O.A在此星上又多了一个强援。

胜利条件：消灭区域内的敌人，四机以上到达红色区域

任务内容：为了断绝索斯路人与G.O.A军的联系，““红蝎α”受命强袭索斯路人居住地附近的G.O.A基地。

又一次需要集合全队的火力。把机体全部排列好，向上方前进，当遇到敌人进攻时，可先使用狙击机甲大幅度伤害敌人，之后便是格斗机出击歼灭敌人。如此这般反复，便可冲入红色区域内。

MISSION 3

战况：G.O.A基地制压成功，在正规部队来到达前，守护此基地。

胜利条件：敌袭击部队击溃。

败北条件：敌占绿色区域或母舰被毁

任务内容：是夜，敌人肯定会来偷袭，但是全队队员却十分疲劳。于是下令全队休息，我和蒂娜，拉特三人负责护卫工作。

在沉寂的深夜中，雷达忽然发现一架未确认机体，蕾莉和西国立刻驾机由母舰上下来支援，留西国于母舰旁以防不测。原来未确认机为G.O.A的特种部队SHADOW(亦后称“影之战队”)的专用机，这次驾机来的是原来的同伴迪维。全力迎战将“影之战队”击退。

MISSION 4

战况：敌人偷袭未果，反而使我军主力将其包围，“红蝎α”再次受命向敌重要基地进攻。

胜利条件：消灭红色区域敌人，并让五机以上到达。

任务内容：与主力军合作夹击G.O.A军事基地，友军将从上方向敌人进攻，我们要与他们配合。

在战斗之前突然得知索斯路人的激进分子受G.O.A的迷惑向“八行星联军”宣战。任务有所改变，只能把来援的敌人暂时压制，再派主力去将基地中的残敌完全消灭，之后从基地的左下方离开。

MISSION 5

战况：索斯路人突然的宣战布告，令“八行星联军”在此星球上各处却陷入了苦战。“红蝎α”自然也在其中。

胜利条件：击退敌突击队

败北条件：母舰被攻击

任务内容："八行星联军"各部队被分开包围，"红蝎α"陷入敌重军包围之中。必须抵挡敌人的进攻，等待反击机会。

首先上来要稳守己方防线，敌人均以平原处来进攻，利用狙击机强大的武器便可轻易将其消灭。三分钟后，战地记者艾娃通知部队让母舰前进，利用全队实力护送母舰到达目的地便可完成任务。

MISSION 6

战况：成功的摆脱了敌人的包围后，为了使索斯路人能不再与"八行星联军"战斗，将决定假扮G.O.A军暗杀索斯路人的激进分子。

胜利条件：阻止敌进攻红色区域

败北条件：敌人侵入红色区域

任务内容："红蝎α"在暗杀任务中负责伴攻要掩护暗杀部队直至任务完成才可撤退。

将装备减轻，利用高速的移动力将敌人的注意力攻吸引过来。还要从本来就并不十分强大的部队中选出几支进入红色区域来抵御敌人进攻。坚持大约七分半后便可向左方移动，一边抵挡敌人的进攻，一边撤退。

MISSION 7

战况：暗杀成功后，索斯路人中的反G.O.A分子得以掌权，"八行星联军"终于与索斯路人合作共同与G.O.A战斗，形式逆转后，"八行星联军"开始反攻。

胜利条件：消灭红色区域内敌人

任务内容：在反攻任务中，"红蝎α"受命攻击G.O.A于此星上的扶持政府—尼古拉，而且得到情报，这里有敌人的地下指挥部，"八行星联军"决定给"红蝎α"以轨道战斗卫星的火力支援。

首先把全体机体集合于一起，利用集体强大的火力作为实力力量。消灭基地外部敌人之后，总部通知我队大约于七分三十秒左右，轨道战斗卫星将对敌基地进行毁灭性打击。若此时间已接近，便可于基地外等待卫星的攻击。

MISSION 8

战况："红蝎α"到达尼古拉政府前方，但其它各地的"八行星联军"因受到G.O.A精锐的坚强抵挡而无法前进。而G.O.A军正在向尼古拉派遣大量援军，"红蝎α"只得独自攻击。

胜利条件：击败红色区域敌军，或四机以上到达红色区域

任务内容："红蝎α"战术制定为利用快速突击占领尼古拉的议事厅，迫使其中的政府要员宣布投降"八行星联军"。

为了完成此次任务，"红蝎α"追加了新机种——重型机。这是种战斗力、防御力极高的要塞机，但移动力很低，此任务只要集合全队的全部火力共同前进便可将敌人全歼，之后向红色区域发进便可完成任务。

MISSION 9

战况：G.O.A军于此行星上的扶持政府投降后，G.O.A军开始撤出此行星，"八行星联军"开始向溃败的敌人发动总攻，"红蝎α"复命攻击敌人宇宙港。

胜利条件：破坏敌宇宙飞船

任务内容：阻止G.O.A军向其它行星转移，必须击毁敌宇宙飞船。但是要注意，为了避免民族纷争，不要攻击民用飞船。

利用高速移动前进，争取快速与敌人交战并把敌人消灭。另外要小心潜伏于树林内部的敌人，集合火力便可将其击败。到达宇宙港口后，"红蝎α"复命击毁G.O.A军宇宙飞船，而此时地方军却将民用飞船击毁了……

行星AS章

MISSION 1A

战况：在小行星AS上，据情报说有一个G.O.A军的军事基地，而且还传闻此处有敌人的秘密设施。"红蝎α"复命攻击此基地，并将秘密基地中的重要设施夺取。

胜利条件：蕾莉到达工场入口前的红色区域，突入工场后，我突入红色区域。

败北条件：蕾莉受到攻击

任务内容：强行攻入工场必须要蕾莉的狙击机把光线炮压力调至最大，保护蕾莉是主要任务。

全队分为三部分，蕾莉留于最后，各队之间要互相支援，以免敌人漏过去攻击蕾莉。向上方推进的部队实力一定要强，因为会遇到敌人的猛烈攻击。中路突击队伍如有可能便支援一下向上方攻击的队伍。

MISSION 11B

胜利条件：我驾机突入红色区域

这时突入基地内部才发现敌人已经作好了准备。大量敌人埋伏在工事后面，只有利用狙击机在中路策应，其它队员分为两部，在两边分别前进，只可惜狙击机驾驶高手蕾莉在此次无法出现。

事件记录：

我独自闯入工场深处去安装定时炸药。在基地的最深处并没有什么秘密的设施，只有一架正要离开的G.O.A军的运输机。仿佛有一种感觉那飞机驾驶员让我感到十分的亲切……

果然，对方的机师是碧露娅。在基地爆炸之际，她利用运输机的反弹力帮助我逃开了爆炸。在分手之际，她明确的表示在感情和G.O.A军之间，作为一个军人她选择了G.O.A……

行星BADRA章

MISSION 1

战况：曾经是资源丰富的行星BADRA，因为长期的过度挖掘倒致行星荒凉。现在此星球只有一个资源高产区域，那就是基斯市。"八行星联军"为了占领基斯市而发动大规模进攻，"红蝎α"作为主力被派遣出征。

胜利条件：击退红色区域内敌机，已方4机以上可达

任务内容：敌人将防线放至在小河边，"红蝎α"作为突击部队必须突破敌人防线。另外此星长期被浓雾包围，只有强大的火力才能对进攻有效。

正面的进攻因为敌人火力太强，所以无法突破，只有从右方迂回进攻才可保证最小伤亡。全部集结在一起以后，以全队强大火力为基础强行从侧面突入敌人防线。进入防线后要小心残留敌人的进攻。

MISSION 2

战况：因"红蝎α"的积极参与，使G.O.A几个行星上的战役均告失败。为此G.O.A也命令其机甲精锐部队"影之战队"参与战斗，并与"红蝎α"相对抗。

胜利条件：用电网将"影之战队"专用机捕获

败北条件：母舰被击毁

任务内容：根据情报得知"影之战队"此次配备的最新机甲战士的能力非常高，为了防止这种强大的机甲在战斗中给"八行星联军"带来过多的伤害，"红蝎α"受命捕获这种最新的机甲。

捕获武器是一种叫做"电网弹"的近战专用兵器，所以此次行动尽量靠近"影之战队"的座机才可捕获成功。大约开战一分钟后敌"影之战队"便会出现，因为有强大的攻击力，所以要在第二架出现之前将其捕获。

MISSION 3

战况：由于"红蝎α"确保了进攻的突破口，形势变为"八行星联军"呈包围状。为了进一步将包围网缩小，"红蝎α"受命参与进攻。

胜利条件：消灭红色区域内敌机，已方四机以上到达红色区域

任务内容：在此次进攻作战中，"红蝎α"担任攻击部队的左翼。而右翼的部队则陷入了与G.O.A军的混战中，"红蝎α"前去支援右翼的部队，以确保战线的整体前进。

全队分为三部分，将狙击机放在三支部队的连接处以便左右策应，如果遇到顽敌的抵抗便可以利用夹击这种战术将敌人消灭。消灭完外部残敌之后，将全队集合，利用整体强大的火力突进红色区域。

MISSION 4

战况：突进的包围网缩小的作战非常成功，但是G.O.A军马上反扑，成功的突破了"八行星联军"的右翼包围网，两军相持不下。

胜利条件：阻止敌人进攻

败北条件：绿色区域已方部队被全灭，敌人三机以上进入绿色区域

任务内容：为了确保左翼的包围网不在被G.O.A军突破，"红蝎α"受命在前沿守卫。但是因为右翼战事复杂，所以左翼防卫力量并不强大。

长距离战的机甲在此可以一显身手。虽然我方防卫力量被调去右翼作战，但是只要能够善于利用长距离战便可在敌人还未进入射程之前将其全歼。尽量使长距离战机甲的排放能够攻击到上方的全部区域。

MISSION 5

战况：为了打破这种相持状态，"八行星联军"委托"红蝎α"执行一项特殊作战任务——从G.O.A军后方登陆，向基斯市突击。

胜利条件：已方四机以上到达红色区域

任务内容：在这次特殊作战任务中，"红蝎α"必须秘密前进，不能让任何情报被G.O.A军得知，所以要将一切出现的敌人全部歼灭。

登陆成功之后，"红蝎 α"准备向纵深前进。集中全队的火力先将在海滩上埋伏的少量G.O.A军巡逻部队消灭，再向树林深处的G.O.A军兵营突击。近、远程的火力配合使全队毫无损伤的进入红色区域中。

MISSION 6

战况：进入敌后方纵深的"红蝎 α"在前进中发现了一个废旧的矿坑，本来想用其作修整地，但是在这里却发现了G.O.A军的精锐部队。

胜利条件：母舰到达红色区域

败北条件：母舰被击毁

任务内容：在矿坑前方的溪谷中首先遭到了敌巡逻部队的进攻，为了以后作战中能够进行补充，必须守护母舰前进。

将全队围在母舰的左右共同前进，放在队伍中央的最好是具有强大的远程攻击火力的狙击机。遇上较多的敌人时便可派遣几架格斗机和通用机与之周旋，在以狙击机强大的火力将其消灭。确认敌人已被全灭之后便可进入红色区域。

MISSION 7

战况：进入矿坑内部，在此发现了敌人大量的精锐部队，从敌人的实力来看仿佛此处的防卫比基斯市更加重要。

胜利条件：敌全灭，已方两机以上到达红色区域

任务内容：在这个矿坑内部可能存有G.O.A军的秘密武器，在与指挥部无法联系的情况下"红蝎 α"决定暂时放弃特殊作战任务，去调查矿坑内部。

在矿坑内部敌人守军的实力非常强，而且大多数的敌人隐藏在工事背后很难攻击，这样就不得不采用以狙击机为主要战斗力的战术。全队将狙击机护卫起来，以强大的火力逐一消灭敌人，确定敌人被全灭后才可进入红色区域。

MISSION 8

战况：虽然矿坑内没有发现任何有用的东西，可是这里一定隐藏着重大的阴谋。因为"红蝎 α"特殊作战任务的进行使得G.O.A军战线有所动摇，"八行星联军"开始总攻。

胜利条件：击退红色区域内敌机，已方四机以上到达红色区域

任务内容："红蝎 α"受命突击占领基斯市，这次将与"八行星联军"的正规部队共同行动，"红蝎 α"只要占领住基斯市，等待正规军将敌人全灭便可。

全队分为两部分，将狙击机放在中央以便左右策应。当全部前进至树林时，会遇到大量敌人的进攻，除了利用狙击强大的火力重创敌人以外，还可以积极的使用格斗机将敌人消灭，之后便可以全队进入红色区域防守。

行星 MDANDAKA 章

MISSION 1

战况：在行星MDANDAKA上，"八行星联军"是以游击战的形式潜伏在此星上。虽然表面上看G.O.A军在此星上占较大优势，但是"红蝎 α"的受命前来使"八行星联军"实力大增。

胜利条件：击退敌进攻部队

败北条件：母舰被毁

任务内容：刚刚来到的"红蝎 α"在修整时期遭到了敌人的进攻，因为"八行星联军"与此星上是以游击的形式存在，所以"红蝎 α"只好独自应战。

因为"红蝎 α"的潜伏地在大森林中，所以索敌能力非常差，远程兵器的威力将大打折扣。以格斗机为主要战斗力才是明智的选择。因为索敌能力差，所以在与敌人交战的时候要派两到三架机甲守护母舰，以免有"漏网之鱼"前来进攻。

MISSION 2

战况：击退敌进攻后的"红蝎 α"在难民营附近驻扎。因为两军的长期交战，使得难民越来越多，"八行星联军"和G.O.A军都无法负担，所以两军准备和谈。

胜利条件：击退敌进攻部队

败北条件：母舰被毁

任务内容：正在两军和谈时突然发现一支部队向难民营接近，看来G.O.A军是要与和谈来拖延时间，"红蝎 α"受命将敌击退。

为了不让对方了解在此潜伏部队的实力，我决定只以四机出战。很可惜的是狙击机架驶高手蕾莉因为去难民营寻找她的哥哥，所以无法参战。利用四架机甲全部的火力，集中将敌人各个击灭，便可完成任务。

MISSION 3

战况："红蝎 α"击退敌人之后，才得知敌人要在难民营附近重新集结大规模部队，为了阻止敌人，"红蝎 α"决定主动出击。

胜利条件：击毁红色区域内敌人，已方四机以上到达该区域

败北条件：母舰被毁

任务内容：向敌人集结地突击，以便于乘其不备将敌人全灭。但是也要小心G.O.A军的零散部队向母舰进攻。

全队集合共同前进，以强大的火力进行突击。但是这时敌人的"影之战队"却突然出现，可当消灭它们一架机甲之后，"影之战队"便撤退了。这时在向敌人集结地突击时，会遇到对方强大的反抗，小心狙击机很低的防御力。

MISSION 4

战况：战斗进入相持阶段，"八行星联军"在各地均以游击战的形式连续出击。在这次行动中"红蝎 α"也受命对敌人据点进行攻击。

胜利条件：击毁三个红色区域内任何一个的敌机，已方五机以上到达该区域

任务内容：在前方发现三个G.O.A军的军事集结地，看形势只能将其一个集结地消灭，但是如有可能也可以将敌人全灭。

最好采用声东击西的战术，来吸引据点内的敌人共同来支援，以便于狙击机逐一将敌人消灭。在攻击最下方的据点时是会遇到敌人在森林中埋伏的部队的袭击，以格斗机为主的近战会取到意想不到的效果。

MISSION 5

战况：虽然进行连续的游击战，可是G.O.A军的实力仍然没有被消弱，目前"八行星联军"也没有什么有效的办法，所以"红蝎 α"继续参与游击战。

胜利条件：击毁敌方货车

败北条件：母舰被毁

任务内容：得到情报，发现G.O.A军补给路线，在路边埋伏等待补给车辆的出现。不过要小心敌人护送补给车辆的机甲。

敌人补给车辆出现后要先歼灭他们的护送部队，但是在战斗进行到中途的时候，从敌人的无线电通讯中听到一个男人的声音，蕾莉立刻听出这就是她失散多年的哥哥。敌人的援军出现后，"红蝎 α"开始撤退。

MISSION 6

战况：经过数月的来回争战，"红蝎 α"回到了刚开始整备的地点。在此得到情报敌人要袭击"八行星联军"建在难民营旁的兵工场，"红蝎 α"受命立刻支援。

胜利条件：敌全灭

任务内容："红蝎 α"赶到时正好敌人开始进攻，这时发现敌人携带了"细菌兵器"，并且向兵工场和难民营同时发射，情况十分危机，"红蝎 α"立刻出击。

因为敌人使用了"细菌兵器"，所以需要尽快解决战斗以防细菌感染。敌人连续的进攻并不锐利，可能是以为"细菌兵器"足以消灭有生力量的缘故，尽快以强大的火力将敌人消灭后便可以从兵工场右侧撤退。

MISSION 7

战况：经过调查发现G.O.A军此次所使用的细菌是不能在高温下使用的，所以依照这个特点在此行星上唯一的一个低温地区发现了细菌基地，"红蝎 α"受命将其消灭。

胜利条件：六分钟以内消灭红色区域内敌人

任务内容：因为正规部队要侵入基地内部安装炸药，所以"红蝎 α"的任务就是把敌人所有的防卫机甲引出基地，并尽量将其消灭。

首先在机体装备时要加快各机的速度。在战斗刚开始蕾莉因为思念自己的哥哥而撤出战斗，失去了这个狙击机架驶高手战斗将异常艰苦。在消灭了敌人之后，蕾莉的哥哥成功的与蕾莉联系上了，他劝蕾莉加入G.O.A军。

MISSION 8

战况：由于G.O.A军使用"细菌兵器"这一事实被公开，立刻引起此行星上人民的反感，整个行星都开始反抗G.O.A军的统治。"八行星联军"开始总攻。

胜利条件：击退红色区域内敌机，已方五机以上到达红色区域

任务内容："红蝎 α"担任此次进攻的主力，要合同附近的游击部队共同占领敌人重要的基地，不过要等待一会游击部队才可以到来。

开战之后将整队分为两个部分，两队互为犄角之势将狙击机放在中央，以便左右策应。远程炮火和近战格斗混合使用才可以突破敌人的防线。不过在任务中狙击机驾驶高手蕾莉会因病撤离战斗，所以在进攻中要更加小心。

MISSON 9

战况：直接向G.O.A军与此星的首都发动总攻，原预定从三个方向同时进攻，但是因为另外两支部队未能及时赶来，所以"红蝎 α"独自进攻。

胜利条件：消灭黄色区域内敌人，已方五机以上到达黄色区域

任务内容：独自进攻首都会使"红蝎 α"损失很大，所以制定了攻击敌人宇宙

港的计划，只要宇宙港被占领，敌人就无法逃出此星。

此任务中敌人的守军军心涣散，根本不堪一击。正当战斗快要结束时，生病在母舰内部休息的蕾莉突然来到战场，说要为自己的故乡带来和平，正当双方相持不下时传来双方已经停战的消息。（换此游戏 DISK 2）

行星 ORIG 章

MISSION 1

战况：此行星上因为民族纷争，发生内乱。叛军占领了此星上最大的兵工场，“红蝎α”受命镇压暴乱。

胜利条件：击退红色区域内敌军，己方五机以上到达红色区域内

任务内容：首先要占领该行星上的宇宙港，以免叛同 G.O.A 军联系。在这次作战中可以熟悉一下最新配备的两种宇宙战专用机。

全队首先集中，共同前进到达宇宙港边缘。之后再将队伍分为两支，用一支实力较弱的队伍正面牵制敌人主要力量，另一支实力强的队伍从右方绕行攻击敌人的红色区域。在全灭敌人之后便可进入红色区域。

MISSION 2

战况：成功的夺回宇宙港后，开始向兵工场前进。因为马上就要发起对 G.O.A 军的总攻，所以需要各星球上都不会牵制“八行星联军”的行动。

胜利条件：步兵部队到达红色区域

任务内容：因为工场内部设施极为密集，机甲无法进入，所以“红蝎α”要掩护步兵直至进入工场，而且还要在工场四周警卫。

首先以高速移动先将步兵运输车要途径的道路上的敌人全部消灭掉，这样大概需要三分钟，步兵运输车便可到达兵工场门口。当步兵进入兵工场后，全部机甲马上分成六支部队，分别守护在兵工场的六个方向。

行星 G.O.A 轨道 章

MISSION 1

战况：“八行星联军”发起了对 G.O.A 主星的攻击。在第一阶段进攻中首先是要消灭 G.O.A 宇宙轨道要塞，在此次任务中作为主力的“红蝎α”将兵分两路分别进攻。

胜利条件：占领红色区域

任务内容：由于要分队行动，所以给另一支队伍分派了几名主力，其中包括蒂娜，蕾莉等。因此实力大打折扣。

全队首先集结在一起，之后以直线前进的方式向小行星带突击。进入小行星带后必须要把部队向左方前进，必免正面突入红色区域，小心造成极大伤害。另外还要小心在太空中小行星后经常隐藏着敌人，要小心应付。

事件记录：

面对“八行星联军”的猛烈攻击，此星系中最强的 G.O.A 依然作出顽强的抵抗。为了阻止“红蝎α”参与“八行星联军”的进攻，G.O.A 派出了王牌部队“影之战队”。

MISSION 2

战况：连续作战第二战，此战中出现人员均是上一战中幸存下来的。

胜利条件：占领红色区域

任务内容：据情报敌人很可能在此战中投入“影之战队”，为了能避开敌人强大的实力，我队没有经过任何的修整直接向下一个进攻区域前进。

首先将全队集合，从右下方高速移动，虽然途中所遇敌人机甲非常多，但是经过战火磨练的“红蝎α”战斗力更高，轻易便可消灭途中出现的敌人。正在此时敌人的“影之战队”出现了，集合全队的火力才可以把敌人击退。

事件记录：

在 G.O.A 密集的炮火下，“八行星联军”全体出动，成功的掩护了“红蝎α”在轨道要塞上着陆，“红蝎α”两部终于合流，向轨道要塞纵深挺进。

MISSION 3

战况：突入要塞内部，只要占领电脑控制室才可以控制整个宇宙要塞。

胜利条件：已方四机以上到达要塞内黄色区域内

任务内容：在占领黄色区域时千万小心敌人的反击，只有阻止敌人的反击才可以真正控制宇宙要塞。

两队合流之后，整个“红蝎α”的实力在这一役中有充分的体现，敌人的守卫部队根本不堪一击，很快全军突入至黄色区域内部。这时会出现大量敌人向电脑控制室反击，利用电脑控制室较高的地形效果将敌人消灭。

行星 G.O.A 章

MISSION 1

战况：敌首都攻略战开始，作战分为三个部分：第一部分是利用空降开辟据点；第二部分是母舰的着陆及机甲部队的进攻；第三部分是对首都的包围。实际上“红蝎α”在第二部分进攻时会单独突入敌首都。

胜利条件：消灭红色区域内敌机，己方五机以上到达红色区域内

任务内容：G.O.A 强大的对空炮火使母舰根本无法降落，所以第二批用来支援空降部队的机甲也只能从空中降落。“红蝎α”受命强行夺取宇宙港，以便“八行星联军”母舰的降落。

战斗开始时我方的最强狙击机驾驶员蕾莉因为想与她哥哥在一起，向“红蝎α”成员攻击，作为队长我不得不将她击毙。在以后的前进中会遇到少量的“影之战队”的队员，利用地形效果便可将他们全部消灭。

MISSION 2

战况：连续作战第二战。

胜利条件：消灭红色区域内敌机

任务内容：为了防止敌人反击，“红蝎α”受命占领高速公路，以防敌后方的战略补给通过。

因为是伏击战，所以千万不能在公路上出现。建议全队换上最强装备，这样才可以令队员在对方密集的炮火下得以生存。集合全队的火力，将敌人逐一消灭，这样才可以完成任务。

MISSION 3

战况：连续作战第三战。

胜利条件：我方成员尽量多的到达红色区域

任务内容：主力部队已经开始进入攻击状态。据情报现在敌人的外围指挥系统非常混乱，“红蝎α”决定独自突入首都，占领大总统府。

全体成员最好都在森林集结，不要登上公路和天桥。全队的速度最好能够相同，这样以整体的火力才可以同对方的王牌部队“影之战队”相对抗，在消灭了敌人之后，让所有的成员进入红色区域便可完成任务。

事件记录：

当全队冲至大总统官邸前，地面突然烈开，一架巨大的战舰从大总统府官邸下冲出。

MISSION 4

战况：连续作战第四战。

胜利条件：全体到达红色区域

任务内容：又是那条通向大总统府的公路，全队必须快速前进，在 10 分钟内到达目的地。

格斗机、通用机和狙击机这三个机种要合理配置，充分利用近、中、远距离的攻击才可以消灭路上所遇到的敌人。

MISSION 5

战况：连续作战第五战。

胜利条件：打败“影之战队”

任务内容：在巨大的战舰上与“影之战队”作最后的对决，西立华星系上最强的两支机甲战队的决战。

与在场的友机共同前进，尽量保存各机实力，在消灭了“影之战队”的大部分的机甲后，其队长会亲自驾机出战。经历了一番苦战之后“影之战队”全军覆没。

事件记录：

与蒂娜共同突入巨大战舰内部，去寻找 G.O.A 大总统。大总统的贴身护卫碧露娅在此时才发现大总统的阴谋是想用这艘巨大的战舰来统治整个星系。奋起反击的她被大总统枪杀了，终究还是来晚了一步，但还是给她带上了本应该十年前交给她的结婚钻戒……

西历 3100 年，来自依佳杰星系（《慧星强袭 1》的舞台）的军事代表哈鲁（《慧星强袭 1》主人公）前来谈判。从会议记录来看，十二年前 G.O.A 所得到的巨大宇宙战舰是依佳杰星系迷航的主力战舰。

哈鲁代表其星系表示要取回本属于他们的主力战舰，可能是因为本星系宇宙巨大航行兵器科技并不发达，奥雷将军没有答应对方的要求。

看来两个星系之间的战争在所难免……

漫园

现在收到的画稿中越来越多的作品出自国内漫画圈名人之手，因此漫园的水平上升也是理所当然的。这亦使我们对于国内作者抱有更大的信心和希望。

——KING

格斗之王'96 真八稚女

作者：陈晨







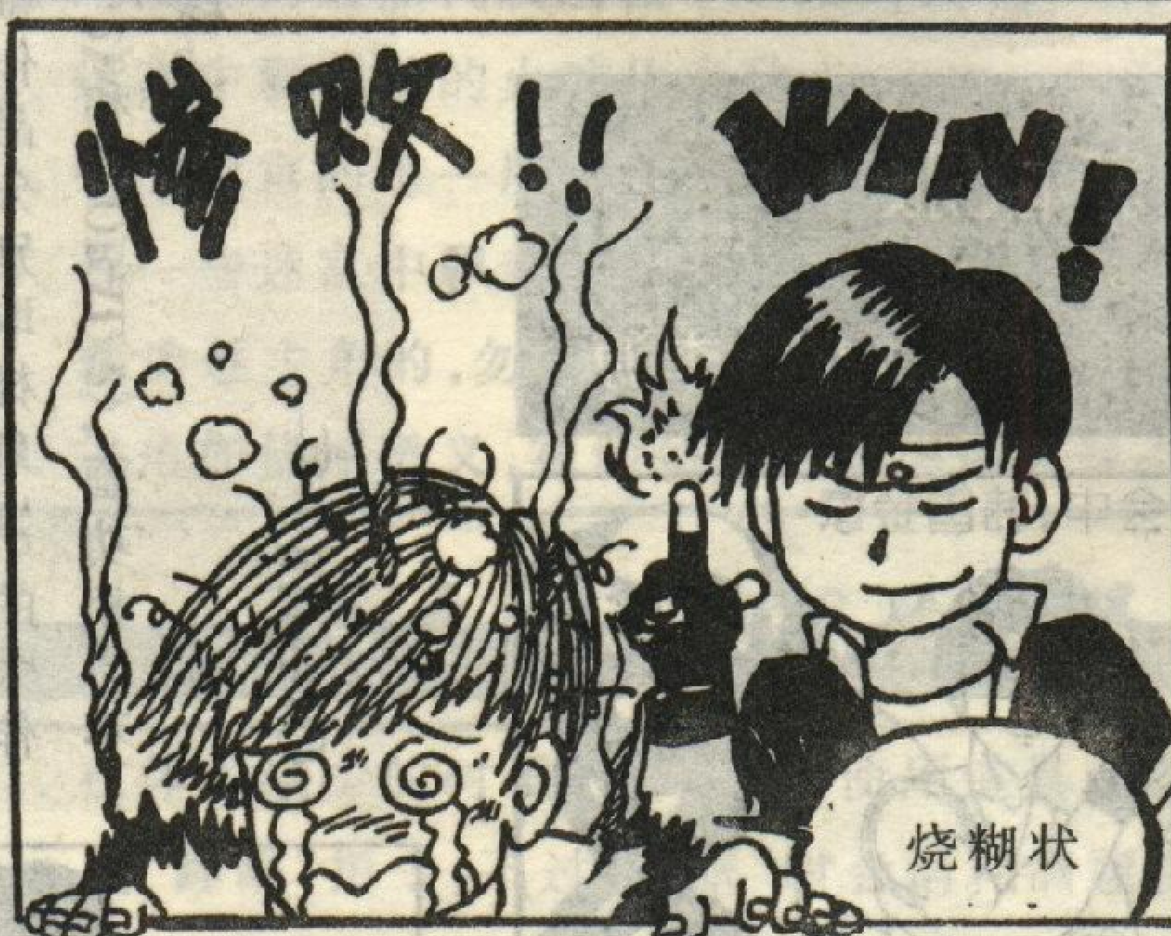


这是一篇令人不禁为之捧腹的优秀作品，但是第一格中八神的脸不知为何让我想到蜡笔小新。

——KING

格斗之王'96 草雉京之谜

作者：陈晨









不愧是漫画同人志《LOOK》的第二把手啊!希望我们以后能建立长期联系，也诚盼你的再次来稿。

——KING

マン园

KING：所谓漫画是什么呢?
MOMO：……??!!

新队服

作者：北京李源







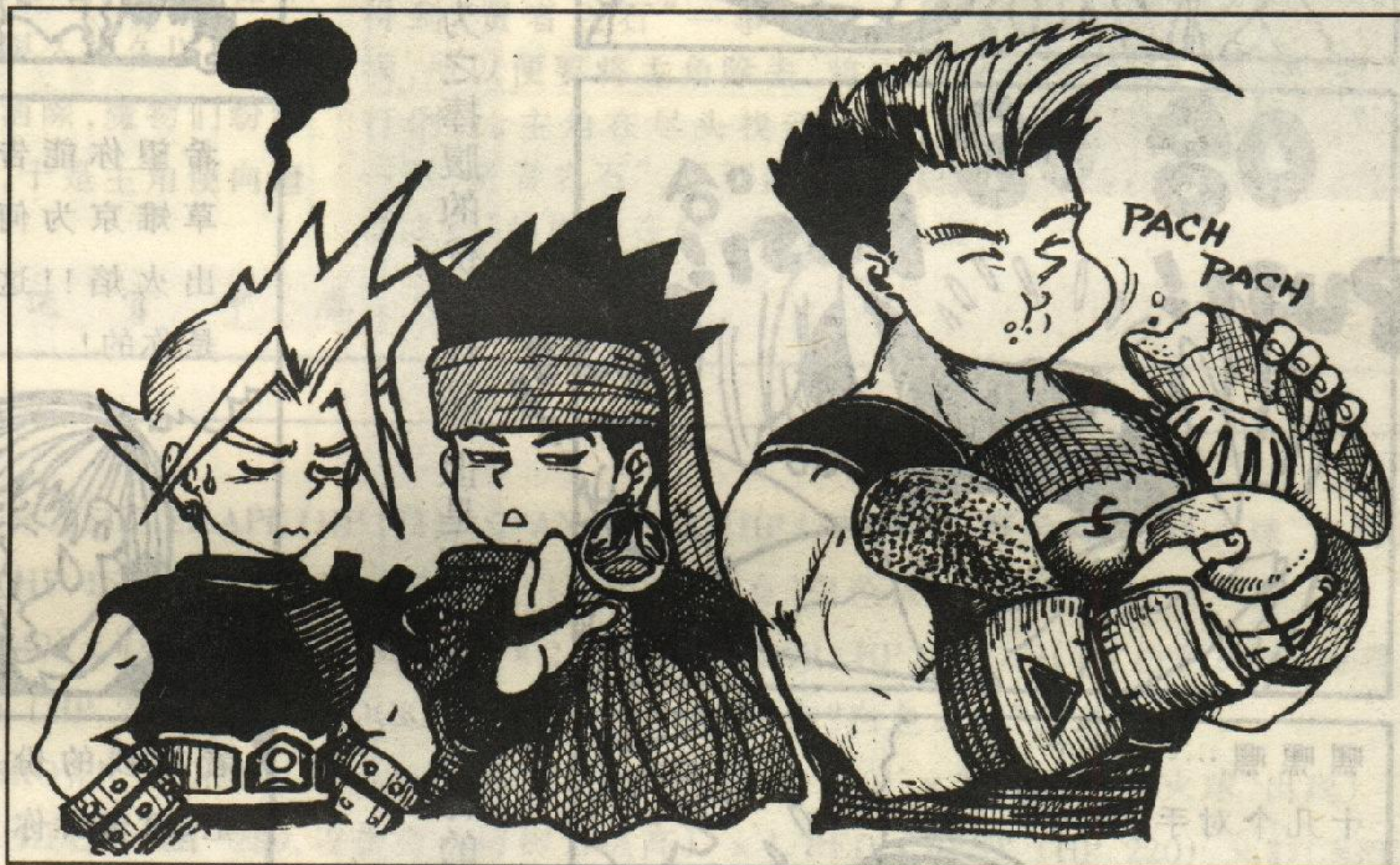


▶作者：北京刘管乐

这两幅作品分别取材自PS的大作《妖精战士2》和《TOBAL 2》，画功相当不错，谢谢投稿。

——MOMO

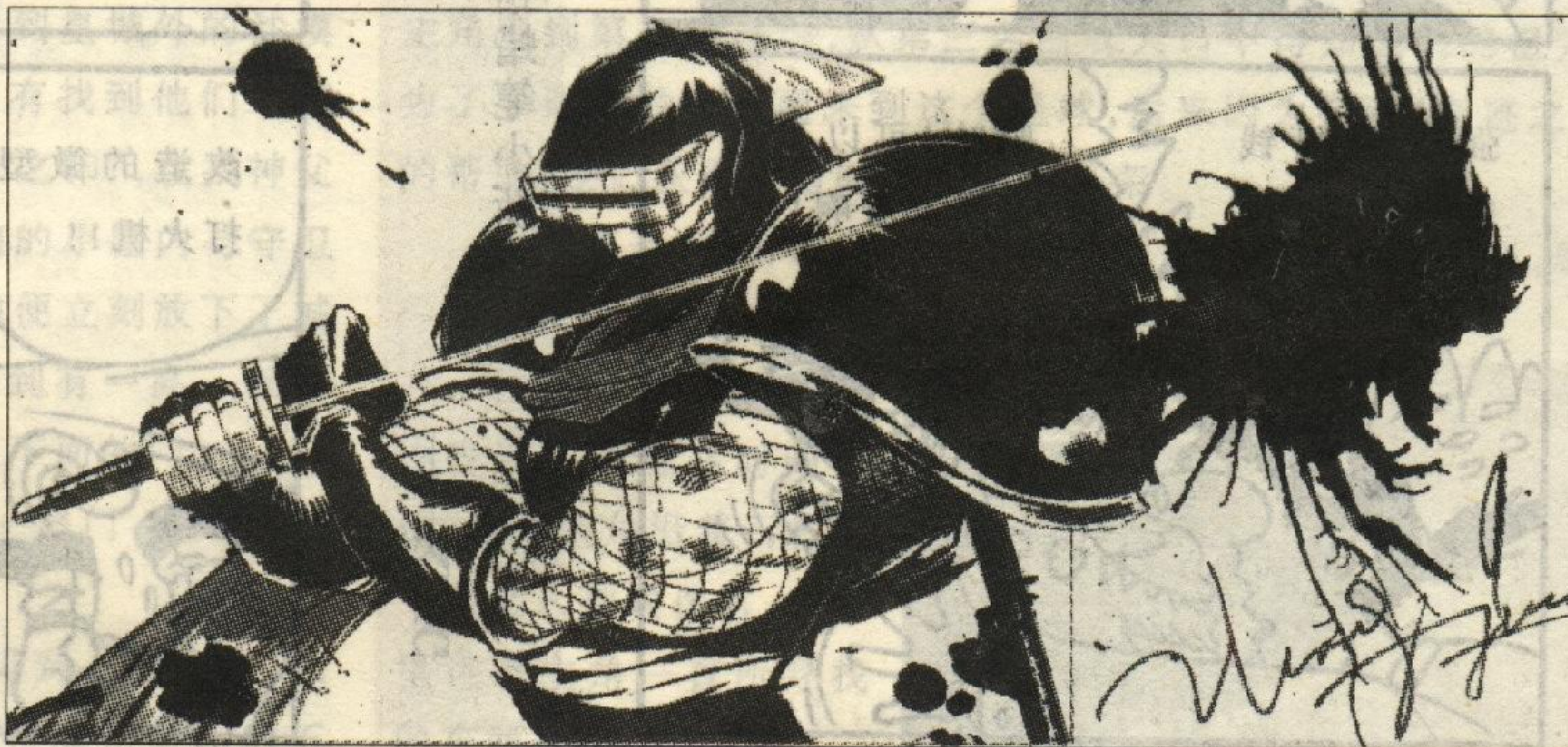




▼作者：陕西张健

充满了肃杀气氛，是MOMO和KING非常喜欢的一部作品。你的另一幅画稿感觉很象《城市猎人》，不过因没注明名称，所以待我们联系后再刊出吧!

——MOMO



MAN 园



▲作者：雪鹰

这幅"萨非罗斯"的肖像果然很酷，另外的三幅四格作品将在下期中刊出。

——KING



▲作者：山东邱海涛

"恭喜你感染了'EVA 病毒'！"(BLUE 语)，这幅《新世纪福音战士》的意念画不错，不过你在信中对绫波丽的评价令 BLUE 非常恼火。

——MOMO

▶作者：四川王昕

气氛还算不错，但是笔划有些细碎，另外最好再注意点笔触的感觉。

——KING







◀作者：四川 ARKONG

你在信中所搞的『小阴谋』果然够毒辣，不过看在有幅『绫波丽』的份上(BLUE 的强烈要求下)，这次就放过你吧！

——MOMO

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

勇者斗恶龙Ⅲ

——△—愚者斗恶龙?

乍看标题,似乎颇为不恭,至少有些对不起传说中的,以千万计的勇者 FANS 们。毕竟《DQ》系列是上古的名作,RPG 的经典,三代自红白机始托生到超任上,也历数了十个年头,对待这样一位"三朝元老",紫鹤太不给面子了吧?

但《DQ》Ⅲ究竟名在哪儿呢?对《DQ Ⅰ》有这样的说法:"第一款真正意义上的 RPG 作品,开创了此类游戏的先河。"对《DQ Ⅱ》有这样的评价:"第一次加入伙伴功能,大大提高了游戏的乐趣。"相应的,也有人这样说《DQ Ⅲ》:"第一次导入转职系统和时间概念,使 RPG 世界趋于完善。"从中我们不难看出,1987 年的《DQ Ⅲ》禀承了其系统的一贯风格,以新、奇制胜,的确掀起过抢购红白机的狂潮。但在 RPG 高度发展的今天,《DQP Ⅲ》再度复刻到超任上,继续保持它的原法原味,就很有些捉襟见时,固步自封了。

《DQ Ⅲ》又为什么好呢?很简单,《DQ》系列在日本都是经典嘛——各类报道众口一辞——但仅仅在日本是经典就值得铺张扬后,大肆宣传吗?出于当时商业观与竞争争机制的局限性,《DQ Ⅲ》首先综合了国内玩家所需,在前无古人的条件下名噪一时。应该说,那时当属珍稀 GAME。但倘若大熊猫多得像老鼠,它还会成为国宝吗?其次,迎合大和民族一千多年积成的口味,未必能华夏民族五千多年积成的口味。就近而言,日本预定发售《龙的五千年》以小日本的世界观来揣摩中华国粹,充其量是"龙",要成为"龙",似乎有些痴人说梦了。

现在再回去头来看标题,紫鹤并不是要一笔抹杀《DQ Ⅲ》至少它的前身值得肯定,就像俄罗斯方块一样,以其简洁明了的风格奠定了现在的《街霸方块》《花组方块》的基础。但关键是不要"△"(△取其化学意义,即加热)。在媒介大肆传炒与所谓的"经典观"的加压下,千万不能热昏了头,一味迷信,要走自己的路嘛(这上升到理论的高度是与我国国情相接轨的)否则,"饿龙"张开血盆小口,等你懵懵然地往里钻。进去了,又觉得束手束脚,很是失望,那岂不是典型的"愚人"吗?

AT LAST,应该接触些实质问题了(这句话显然上面全是废话)《DQ Ⅲ》讲述的是勇者××死后,他的儿子小××带领一群××去攻打魔××(读"cha"),的故事,一成不变地搬上超任,显然是廉颇老矣。游戏的画面虽经加工,却只停留于润色——仅此而已,相当呆滞且不细腻。但"△"一加,说法就变为了保留久违了的感觉(保留糟粕?),音乐据称是经典,紫鹤是天生的音盲,也不肯去钻研什么音质、音效,因而不敢品评其一流、二流。只是听起来觉得有些憋气,时不时地还有些高八度的调子,这点上如果有"△"说紫鹤听力有问题,紫鹤倒没意见。至于《DQ Ⅲ》的战斗模式,更是其一贯引以为傲的单线剧情。杀人→赚钱→购买装备→升级→做掉 BOSS,中心题材纯以杀为乐趣,没有动人的情节,曲折的事件,只有无聊的练级,随之而来的哈欠,辛辛苦苦地反复同一模式,不断进行近乎机械的操作,所得的唯一结果是十进制数位向上逐层递进。但某些自诩资深的玩家本身具备或正在制造"△",他们一味推崇此类原始的狩猎方式,并称之为作 BOSS 可获无与伦比的成就感。紫鹤不禁有些奇怪:既然这样,那么人们为什么一直寻求简单易得的方式去解决问题,为什么一个农民靠高、新技术收一千亩稻子比脸朝黄土背朝天地收一亩稻子更有成就感呢?由此而断《DQ Ⅲ》的模式在某些方面已经不能适应现时的需要了。

综上所述,《DQ Ⅲ》的复刻,仅仅适宜作为一瓣心香,珍藏可,"△"绝对不可。

——紫鹤

钟楼惊魂 2 赏析

曾在 SFC 版大受好评的《钟楼惊魂》现已在 96 年 12 月 13 日在 PS 上推出续作。当然,由于机种的改变,画面、音效、人物和操作性等等都有了很大进步,比前作更要高出一筹。此游戏为什么在 12 月 13 日发售呢?据(内部)消息透露 12 月 13 日是黑色星期五,以此渲染了恐怖气氛,在具体细节上表现得淋漓尽致。

此作的视角仍然延续了上代的旁边视角,并用操作简单的鼠标式控制人物,根据其颜色的不同变化可推断当时主人公的恐怖心理,目前如此细致的设计还很少。本作结局是十分丰富的,两名主人公,各有 5 个结局,分 A、B、C、D、E 各个层次,当然 A 结局是最理想的结局了,而其它的却只随"啊!"的一声,悲惨地结束整个游戏。虽然在 5 小时内已经通关两遍,但仍叫我连声直呼"不够过瘾"还得爽上数小时。在游戏中,单靠"无限调查法"是不够的,还得加上"福尔摩斯"的罗辑思维能力,(当然本人具备)才可容易通关,否则瞎翻一气必然是你之举动,例如在主人公海伦的最终章中,2 层书斋的里屋有一小木箱,撼之不动,而摇之有声,细心的朋友也许会想到书斋处有一在燃烧的壁炉,烧之!

在恐怖方面与《生化危机》大不相同,《生化危机》是许许多僵尸环绕着你,像那些令人恶心的吃人场面可增加了几分色彩,而《钟楼 2》只有一名恶人,其举动并不十分吓人,那走路时还一瘸一拐的,让人看上去还有些弱小,它行动之缓慢,哪怕你走错躲避房间,还有足够时间让它另谋生路,假如被逼入死胡同,仍有生存希望,与之拼上几下,机智地踢之一脚,这个"剪刀手"则体力不支,通关后,我真心同情"剪刀手",它可真不容易,途中遭受了多少攻击,数不胜数,厂商也真会设计,什么水桶、木棒、花瓶等攻击性武器随处可见,所以 GAME OVER 时常丧命于一些机关之中,对此,本地玩友颇为不满。

故事的结局(A 结局)可使已经神志恍惚的玩者得到一些安慰,正义战胜邪恶吗!可没有玩出 A 结局的玩友呢?心灰意冷,垂头丧气,迫使自己再玩一次,能力有限,则会无穷匮也。设计了 10 种结局,这也许是厂商的一个"阴谋",使之游戏让你"百玩已厌,不得不玩"的感受,其实 10 种结局真是多余,中间的多层分支已经弄得玩友神魂颠倒,又加上这 10 种……,简直要累死我们这些喜欢完美的玩友,本人认为,4 种结局足矣,什么 D 结局,E 结局,真是多此一举,浪费容量,什么人会笨得玩出 E 结局呢?

总的来讲,此游戏设计方面还欠佳,但总的来说,还可以,"可给每位玩友留下深刻的印象"结尾(A 结局)设计比较理想,也使大家了解到事情的真象(剪刀手为一个性情孤僻的男孩),把剪刀手送到了未知的空间,真够绝,不想再出续作了吧!剪刀手与其武器已消失在人间,从此社会安定,苦了我们这些玩友,设有《钟楼惊魂 3》可供我们"神魂颠倒,心神不安"了。

——格斗忍者

最末惊魂

——评《钟楼Ⅱ》的创意

看完了爆机画面,呼出一口长气。指向午夜三点的时针占战战兢兢地催我入睡,然而却手足发软,无力关上冰凉(大概是感觉也出了问题)的按钮,只是呆坐在闪烁的光线里,耳边仿佛出现了那一声声脚步和剪刀喀嚓声,越来越近,越来越近……

在接触《钟楼Ⅱ》前,对于恐怖游戏的印象,我还一直停留在《D 之食桌》和《BIO HAZARD》上,幽深的环境,不可预知的藏有杀机的角落,害怕而又必须推开的门,总是,一切都是未知数。正是这未知数构成了悬念,而这处处存在的悬念却推起了一层层的恐惧。《BIO HAZARD》一直以来就被我引为经典,一直到现在都对它情有独钟。但是在把《BIO HAZARD》爆机两次之后,不由又想:那些丧户,怪物为什么会老呆在一个地方?如果它们数量少一些,如果它们会象《异形》一样四处追逐我,那该多好。

终于,《钟楼Ⅱ》中那个该死的剪刀手逼得我无处藏身,我才总算是领教了什么才是真正的恐怖。一般而言,恐惧感是由几方面构成的。一是视觉,HUMAN 借助 PS 的机能,将那种幽暗、压抑的环境表现得十分突出,《钟楼Ⅱ》的环境布置并不追求怎样的奇异,画面笔调都十分写实,景物也力求真实,而正由于环境的平常,却让感到我们种种异常,老实说《BIO HAZARD》中最让我感到恐怖的不是那斑斑的血迹,不是那令人作呕的丧尸,却反而是丧尸被消灭殆尽时空旷的走廊和大厅,而《钟楼Ⅱ》就很好的掌握了这点;二是听觉《钟楼》中所设定参人的音效并不丰富,相反大多都是寂静的场合,连声优也不怎么用,一切都只有那轻微的滴水声,不响的开门声,物品倒地的声音。就好比另一个 AVG 经典《古墓丽影》那样,淡化声音元素,却让它们有机地融合在一种低沉窒闷的环境里,这样才更令人呼吸急促,提心吊胆。而每当剪刀手即将出现时,突然迸响的音乐,夸张的剪刀碰撞声,却形成了一个明显的反差,每次总能让我浑身一抖。其实,按照我的理解,这很可能是设制的一种游戏规则,因为剪刀手的行动是随机的,如果让之猝不及防地出现在玩家面前,一方面说不定会出几件人命案,另一方面难度系数也偏高了些,因此就采取

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

了这样一种和SS上《ENEMY ZERO》一样的方法,算是照顾玩家,同时也巧妙地增强了对玩家的刺激,一举两得,令人拍案叫绝;三是意象,《钟楼》通过让玩家在历险过程中不断接触到有关剪刀手的蛛丝马迹,只闻其声,不见其人,而一些不怎么重要的物品也不太血腥或寂迹,却更令玩家对剪刀手惧之厌之,同样也产生了焦虑,而焦虑,照我看来正是一部游戏成功的一基吉;和四就是情节线索了,游戏毕竟不是电影和小说,故事情节的安排通常只是为玩家介入游戏本体的媒介而已。因此《钟楼》的故事并不复杂,长度也不怎么长,而通过胆战心惊的两三个小时,给予玩家的感觉和思考却是深刻的:世间没有真正的魔鬼,魔鬼只是人心的产物,吃人的魔鬼都是人本身所制造出来的。

平心而论,《钟楼Ⅱ》有着上佳的表现,但不可称为最上乘的作品。首先突出的问题是AⅠ人工智能。往往会发生这样的场景,我被剪刀手一路追着逃进了一间房间,但他却不知怎么捷足先登地出现在面前,莫非剪刀手会瞬间移动不成:害得我刚玩时老以为同时有几个剪刀手存在,大有一种裸露在狼群的感觉。另外,杀人凶手的智商仿佛也有问题,一个简简单单的箱子或柜子就是能一千次一万次地骗过他,还有为了照顾玩家而设计的有限制的反抗,地让人发现,剪刀手虽是不死之身,却羸弱地很,怎么一推一搬就能让他昏迷好一阵头呢?

总之,自从《鬼屋魔影》问世以来,恐怖类型AVG就产生了这样一种定式。封闭的环境和分隔开的区间大大方便了制作,也不费力气地纳入了使人产生恐怖的一般轨道。《钟楼Ⅱ》的创意不算新颖,但她设定的"即时性"却是非常成功的,(看不见,如今即时战略的游戏满天飞吗?)人的想象和对刺激的要求都是变化着的,我们需要游戏中的永远动态,我们不希望死在白痴的手下。从这一点上来说《钟楼Ⅱ》可说是AVG游戏中的一壁高峰。展望未来的AVG,不知道会发展成什么样子,莫非没有心脏病的我将来也会被某一部游戏吓死吗?I DON'T KNOW。不过令我期盼的《BIO HAZARD Ⅱ》似乎还是不够刺激……

——卢斌

《ENEMY ZERO》随感

玩过《ENEMY ZERO》后,我的第一反应是本游戏的类型不应是AVG,而是A·AVG。可以说是将《D之食卓》和《DOOM》结合了起来,但又沿袭WARP公司恐怖压抑的风格,确实可称得上迄今为止最棒的AVG了。如果你还没有试过,千万要看一看才是……。(以下简称《EO》)

四张光盘的大容量,这是质量保证的首要因素。WARP公司的CG一向水准很高,为了处理《EO》中的大量高水准画面,游戏共占了三张光盘。看到第一眼该游戏的画面时,我实在不敢相信自己的眼睛,人物制作得如此光滑,场景也非常真实,大容量的感觉的确不同。而且游戏中出现的各种物品都有其独特的造型,看得出制作者为此也花费不少的功夫,玩这个游戏首先对得起自己的视觉。

游戏最讲究的是剧情,《EO》的剧情是发生在未来,所以到处都是些现在没有的东西。但这个游戏我之所以说它好,就在于游戏中出现的剧情不是分段式的,而是整个衔接在了一起。未来的战争,异形的凶猛使我们血脉贲张,而劳拉与大卫,金芭莉与帕克的爱情又使我们心浪起伏,以女性为主角的恐怖游戏很少有像《EO》。这样的。面对被破坏了的"男友",劳拉放声大哭;而金芭莉最后在爱人的尸体边自杀,"砰"的一声枪响过后,枪口还冒着烟。如果你在玩游戏时没有体会到这种感觉,那么你根本就不懂什么叫做感情。

其实这个游戏最精彩的要算是声音了。如果看不见敌人,只能凭声音来判断,这是怎样一种感受?当敌人离你较远时,声音若有若无,越接近就越急促,你的神经也会随着声音越绷越紧,直到"砰"的一声枪响后看到敌人粉碎的身体你才能放松下来。这真的是一种与众不同的感受:周围一片寂静,只有"哗哗"声忽远忽近地传来,这种感觉绝对比看到恐怖画面更容易刺激到玩家。遇到敌人需要镇静,声音反而提示了我们这一点。我想《EO》的得名也因此而来的吧。

玩通此游戏后,我的耳边还响着生物探测器的声音,还记得在最后探测器失灵后大卫的一声深情的呼唤:劳拉!感人的情节和奇妙的音效,足以让任何人为之感慨万分,这是一款游戏迷不可不玩的游戏。

尽管这个游戏有这么多优点,但有一点我还是觉得不够满意:本作中解谜的要素不多,而且显得难度过低,真正的重点却放在了与敌人周旋的办法上了。不过这根本就算不了什么,不足以影响到游戏的可玩性。记得一个朋友曾对我说过这样一句话:"玩RPG的人没玩过《FF》和《DQ》的绝不是真的GAME FANS!"我也想在这儿说一句:"玩AVG的人没玩过《EO》简直是人生一大憾事!"

——CAT罗

下期点题:

《皇牌空战2》(PS)

《超时空要塞》(SS)

以上两个游戏将在8、9月这两期杂志上评论,请广大玩家在7月30日之前将评论的文章寄到"北京电脑工作室 名作大家谈"收。

注意,字数控制在1000-1500字之间,字迹清晰,写清作者名称与联系地址。

这期本想把所有投稿来的读者的名字刊出,但是因为投稿太多了,无法一一列出,只好在此向广大热心的读者表示感谢!

下期见!



交流感情的园地——编读往来

责编：若雨

●诸位编辑你们好！恭喜！恭喜！！贵刊一周年生日恰逢香港回归这个重大的日子。普天同庆的时候，我们举杯庆祝香港回到祖国怀抱时也衷心祝福贵刊越办越好！

上海　颜明

△谢谢！首先在这里祝祖国永远昌盛富强，也祝贺香港在百年后回到祖国怀抱。只有国泰民安各项娱乐事业才能得以发展，电玩当然也在其中。

本刊一周岁了，回想起去年七月份时，几个不知天高地厚的年轻人只是凭着一腔对电玩的热爱走到一起来。风风雨雨的十二个月中与我们共同奋战的是广大的热心读者。在此向我们的读者深表感谢！无论何时何地我们都知道有你们与我们风雨同舟。

●听说贵刊要在暑期出版一本《电子游戏最新指南与攻略》，这真是个好消息，我这次可以过一个充实而快乐的暑假了！

四川　黄嘉

△我们要在暑期推出的这本《电子游戏最新指南与攻略》既是为了庆祝本刊一周岁生日；也是为向一直支持我们的广大热心读者献一份礼；同时也是为玩家们能过一个愉快的暑期。

祝黄嘉玩友在暑期玩得愉快！

●四、五月份一向是游戏的淡季，基本上可以说是没有什么好游戏发卖。而贵刊如何在保证杂志中大量最新攻略的同时，再出版一本名为“最新”的攻略和指南呢？

天津　张云荣

△春末夏初的确是游戏界的淡季，但是也确实有几部精典大作。这次要在暑期发售的《电子游戏最新指南与攻略》包括了从春末到六、七月份几乎所有优秀作品的攻略与指南。而且还应广大八位机和十六位机玩家的要求，在此书上还刊出了些过去的精典大作的攻略。

●大家好！大家好！！我们又见面了！

看到上期“编读往来”中说，在贵刊举办的“暑期笔会”的人选中有三位幸运者是从读者中选出的，不知我能否……？！当然我知道自己同那些才华横溢的作者不能相比，但是我还是非常希望能参加这次活动，感谢！

广州　高明义

△关于今年八月份的暑期笔会，本刊工作人员已经准备完毕，长达十天的精彩安排，保证会令每名参加者都能满意。关于人选问题，在广大作者中已经选定了十二名参加者，邀请信已经于近日发出，可是另外热心读者的人选的确还没有落实，希望你能有此好运。

●我是一名业余漫画爱好者，也是一个游戏迷。我经常自己画一些游戏里面的人物，看到贵刊的“漫园”栏目以后非常兴奋，想给这个栏目投稿，但是看到原来的杂志中曾经要求单幅最好用“A4”大小的纸，我不是专业的漫画者，非常希望知道“A4”大小的纸究竟有多大？

湖南　孟庆雨

△有关于漫园投稿的问题，不少漫园爱好者都曾经来电或来信询问过。漫园投稿的要求是这样的：无论四格还是单幅漫画最好使用 A4 大小的纸（长 29 厘米，宽 20 厘米），不要用铅笔或圆珠笔绘画。使用 A4 大小的纸，主要原因是为了保证被刊出时此漫画的清淅度。

●《电子游戏与电脑游戏》开创刚刚才一年，杂志上就涌现了许多水平非常高的稿件，它使我们这些电玩迷们真正领略到“电玩文化”的精髓。不知贵刊编辑部能否把这些稿件的作者的通讯地址刊出，我真是非常非常想与他（她）们联系！希望众编辑能够答应。

黑龙江　刘苏京

△关于作者的通讯地址是保密的，未经作者本人许可本刊编辑部无权将他（她）们的通讯地址公布。但是想与这些作者联系的玩家非常多，我们已经反应给他（她）们。

●我因为春节期间回老家探亲，未能买到贵刊 2、3 月的杂志，看来是不能参加“集刊标，重大奖”这个活动了。但是后来又从杂志上得知贵刊有补救措施，还能让我买到 2、3 月的杂志。我左等右等，眼看着 97 年已经过去一大半了，我还是没有在本地的书摊上看到我梦寐以求的 2、3 月的杂志，贵刊何时才能实施你们的补救办法？

福州　王佳

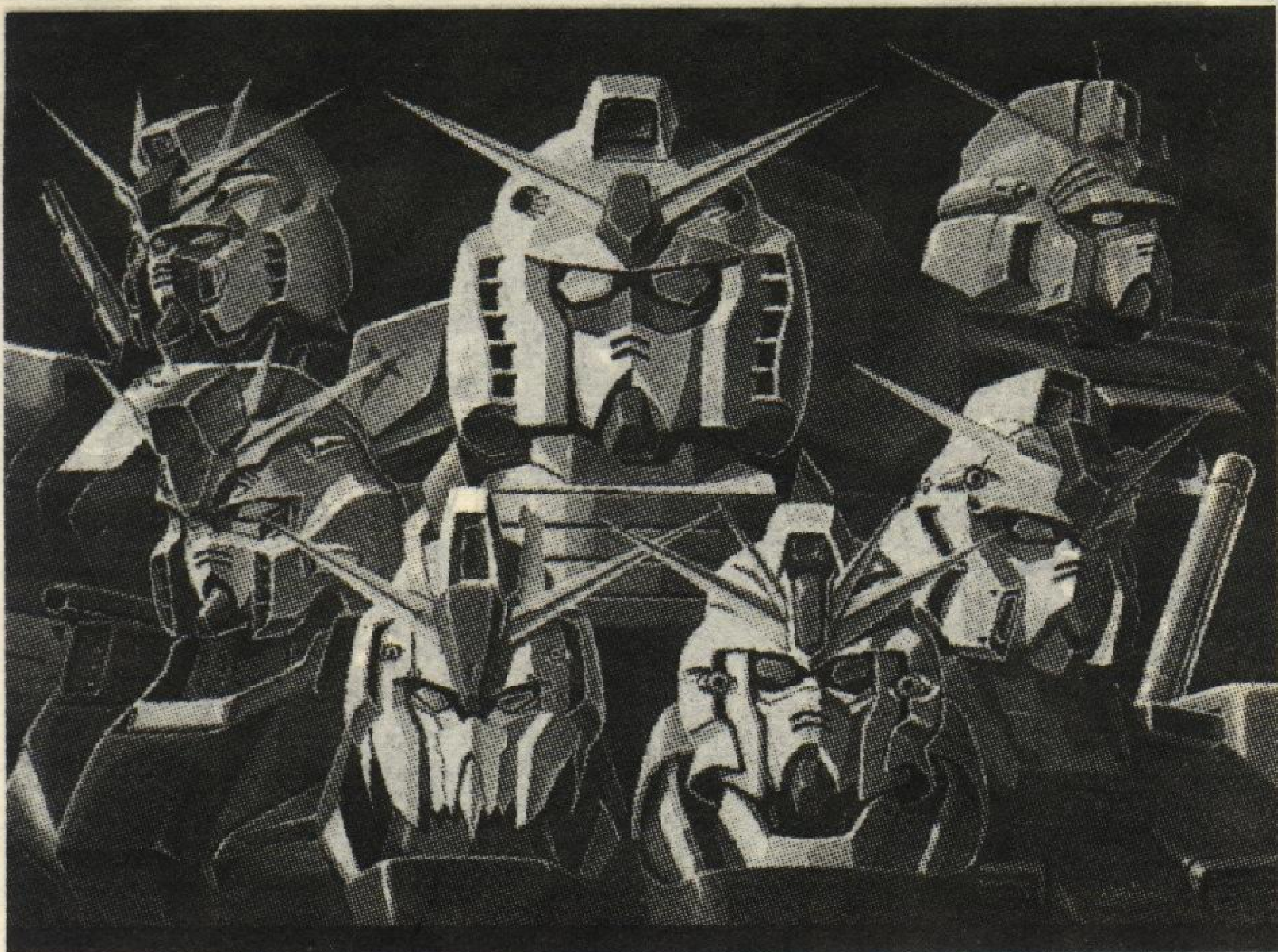
△补救办法是有的，请大家耐心等待吧！肯定可以让大家赶得上参加年底的“集刊标，重大奖”的活动。

一句话

▲河南商丘刘冬感谢你挑出的错别字，我们将在以后的工作中更加仔细。

▲福州陈宇光你询问的索尼机的 RGB 线是不会在买机器时赠送的，它需要你单独购买。

▲天津杨洪感谢你寄来的中恳的意见。

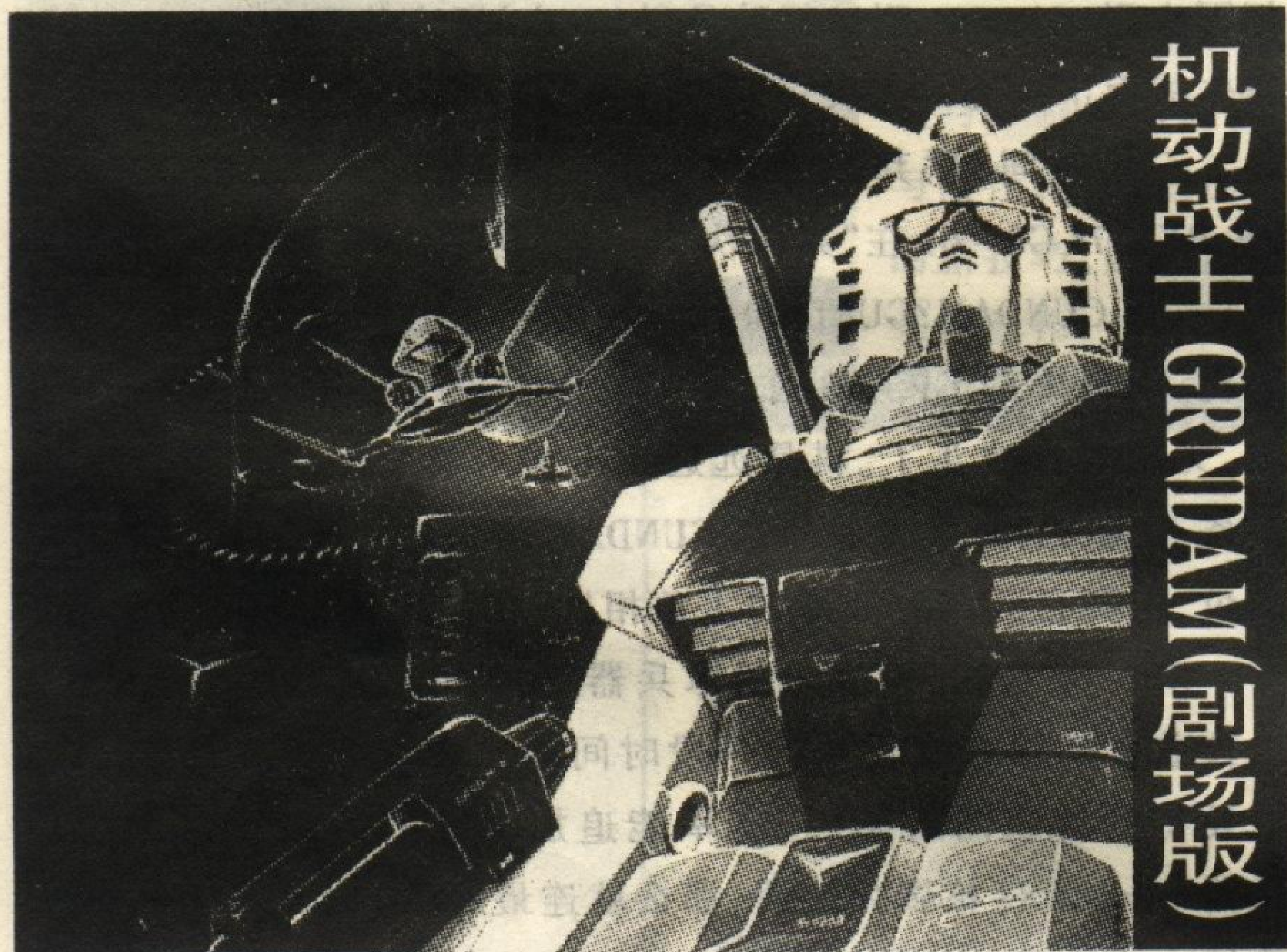


机动战士 高达（GUNDAM）的世界

文/AKIRA
责编/BLUE

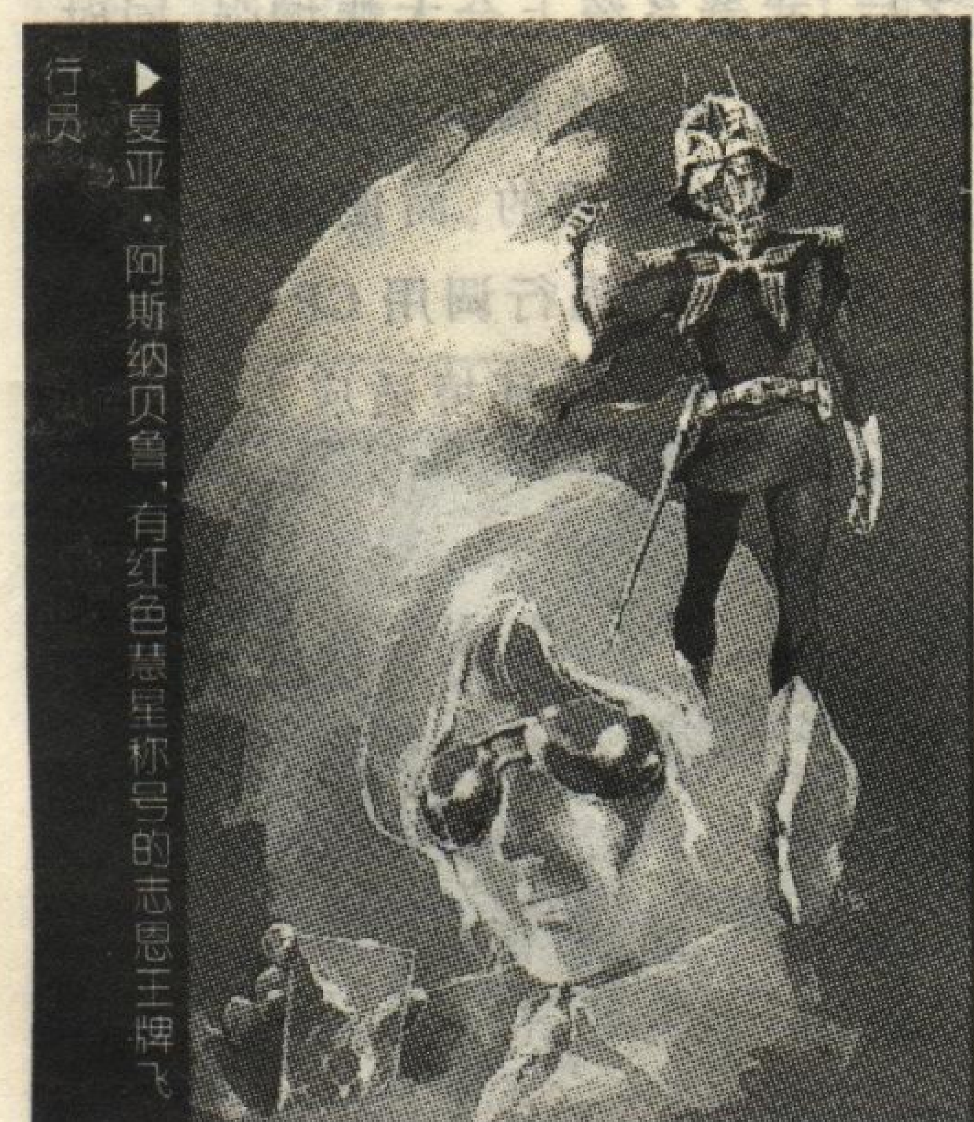
モビルズーシ系

“モビルスーツ”来自英语中的“MOBILE SRIT”，其意为“机动组合”，换句话说，就是现在的“机动战士”。“机动战士”的动画系列，有剧场、TV、OVA等许多版本，从中诞生了众多的人物角色与形态各异的机械设定，其中“0079”至“F91的部分被收录进了“第四次，中，在游戏中形成了最庞大的一个系。


机动战士GRNDAM(剧场版)

以0079至0080年间，地球联邦政府与志恩（ジオン）各国之间爆发的一年战争为背景，描写被卷入战争的普通少年阿姆罗（アムロ）与志恩军王牌MOBILE SUIT（后简称MS）驾驶员——有着“红色慧星”称号的夏亚（ッャ）之间的对抗。

代表这一时期的MS，是GUNDAM RX－78与渣古（ザク）。


▶夏亚·阿斯纳贝鲁，有红色慧星称号的志恩王牌飞行员。

GUNDAM RX－78是联邦军为对抗夏亚的攻击，实行“V作战计划，所新开发的MS。作为最早期的机动组合，在游戏中与以后的GUNDAM一块登场自然显得很弱，使搭乘者阿姆罗优秀的NEW TYPE能力受到极大限制（登场时运动性呈赤字），如果不进行改进的话，几关后就显得难以维持，这一点，在“第三次”中也都一样。


▲图中的少女名叫拉拉·丝恩，差不多是“第三次”中回避率最高的角色，是阿姆罗与夏亚之间仇恨的根源。

夏亚那边的渣古，其实只是志恩公国凡用型的MS，据说与二战时的“零式”战机在设计思想上（注重格斗能力而忽视装甲）类似并由于“一年战争”时期、志恩军大量投入而得以闻名。最早生产的渣古，性能上不过关，所以后来出现了各种改进型及延伸版，而早先的渣古，被冠以“旧渣古”。之后，在“F91”里，竟出现在博物馆中（好惨！）。当然了，作为志恩军ACEパイロッド（王牌驾驶员）的夏亚所乘的那台红色渣古（MS－06S），其机动能力为普通渣古的三倍以上，是足以让联邦军恐慌的MS。可惜游戏中的渣古，与其它时期的MS相比之下，实在是显得太弱了。


阿姆罗·莱

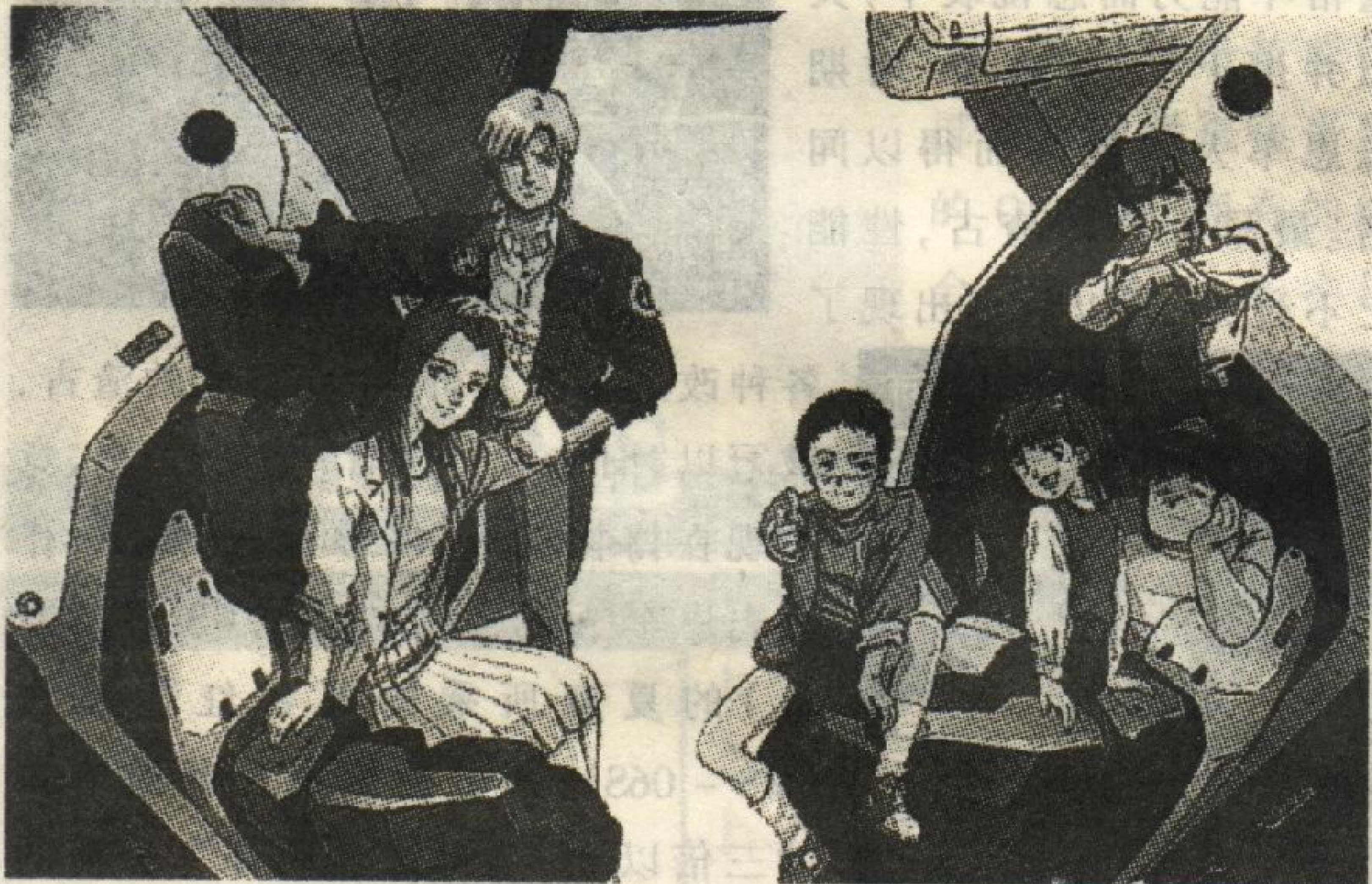




“口袋中的战争”是最先出现的机动战士的OVA版,同样以“一年战争”为背景,由普通少年的视线描写的战争悲剧。

居住在SIDE Ⅵ的小学生阿鲁(アル),对遥远的战场与MS饶有兴趣,姐姐库丽丝(クリス)是他身边的偶像,因为她是新型GUNDAM“阿莱克斯”(アレックス)的测试驾驶员。一日,阿鲁遇上了坠落于SIDE Ⅵ的志恩新兵巴尼(バーニ),并与其建立了深厚的友情,但作为军人的优秀青年巴尼,却属于前来破坏“阿莱克斯”的特务部队……

库丽丝与巴尼的出现,为“第四次”带来了两台MS。因为巴尼所乘的只是旧渣古,所以不再累述。“阿莱克斯”RX－78、NT－1型GUNDAM是为了能力不断增强的阿姆罗所设计,由SIDE Ⅵ的库丽丝进行试飞,但因为志恩军的破坏,直至战争结束,都未能投入实战。



实际上“一年战争”时期的MS,性能上无太大差距,游戏中NT－1阿莱克斯比GUNDAM RX－78的性能亦强不了太多,不属于具备火力的强袭型MS,再加上搭乘者是无实战经验的温柔女性,不同于破岗万丈那样的“冷血杀手”。在提升能力方面,亦显得比较困难,没有太多的使用价值(无NEW TYPE能力,无法使用GUNDAM系MS的一些强力攻击)。能爱护NT－1“阿莱克斯”与库丽斯的恐怕也只有“0080”及美树本晴彦先生作品的狂热爱好者了。

另一位驾驶员巴尼在“第三次”需由库丽斯说得才会加入,此次出现,精神栏中多一“自爆”与MS系所特有的强力远攻击能力相反,巴尼的近攻击能力高于远攻击力,并是MS系中最强的!可惜GUNDAM系的MS中,根本没什么强力近攻击武器,真是英雄(?)无用武之地也。



“星屑之记忆”是紧接着“0080”之后发售的OVA,时间是“一年战争”结束三年后,地球联邦军密秘进行了“GUNDAM开发计划”,产物为高机动性的RX－78,GP－01 Fb与俱备核战能力的RX－78 GP－02。于“一年战争”中溃败的志恩军残党迪拉兹军(デラーズ)得知消息后,派有“所罗门之恶梦”称号的卡特(ガトー)潜入联帮军澳洲基地,强夺MS GP－02与MK82核弹头。联邦军少尉,GP－01测试驾驶员科(コウ)因未能阻止GUNDAM强夺作战而下决心一定要追回被夺的GP－02……

三年时间,联邦军开发出了比一年战争时期先进不少的MS。RX－78 G0－01在“第四次”全部陆用模式机械人中机动力最高(六宗GUNDAM?GUNDAM韦驮天?)可惜在战斗系统上未得到强化,印象中的GP－01在“第四次”中,只是到处奔波着寻找宝藏,无闲暇去战斗了。科是远近攻击能力极为平均的驾驶员,虽俱备NEW TYPE能力但却是GUNDAM主角中唯一不带“集中”的角色,与其它GUNDAM系的主角相比,在作战上失去一份优势。

GP－02作为“最强の战术兵器”而拥有“战术核动力”。因为迪拉兹军的强夺有很长的一段时间都出现在敌方阵营中,入手也要待到游戏的后期,若有幸能追加上攻击力为9400的MAP兵器——MD82核爆弹的话,那么就连最终BOSS与其亲卫队,亦能够一击全灭,是具有恐怖力量的MS(从外表就能看出)。卡特在“所罗门战役”中的卓越战绩,使联邦军闻风丧胆,故被称作“所罗门的恶梦”。在全部GUNDAM系的角色中,他比较侧重攻击能力,美中不足是缺少“魂”,否则必定是值得首选的驾驶员。

“0083”在游戏后期还要补给一台GP－03,大气圈内陆状态的GP－03,除保持了GP－01的机动性外并无太大改观,而GP－03一旦进入宇宙状态之后,武器系统上会大幅增强,同时,对于宇宙之外其它任何地形的适应能力全面的大幅度下降,所以在游戏中除宇宙状态下是不可调出使用的,而使用米诺夫斯基粒子转换器(ミノフスキークラフト)强行调用GP－03,那是外行才使用的作法,不顾MS以及搭乘者的环境适应力,自作聪明地任意更换MS的空陆模式,其结果只会造成攻击力十乃至二十倍的下降,所以请在环境还允许的前提下,尽情享用GP－03的火力支援。


▲妮娜·帕芙鲁特(左),除了是GP系列的开发人员之外,亦是科(右)的女友



“Z GUNDAM”是八五年作为TV版放映的动画，因为是“机动战士GUNDAM”的续章，所以请回了七九年安彦良和等原班制作人马。故事是“一年战争”的七年后，联邦军先锐部队替坦斯(ティターンズ)横暴的行为使反地球联邦组织艾古(エゥーゴ)与联邦政府的关系日趋恶化，被卷入战争的，除已成长了的阿姆罗与夏亚之外，还有更年青的卡缪(カミーユ)等一代人……



Z GUNDAM(MSZ－006)具备的强力米加粒子炮，从“第三次”开始就给人留下极深的印象。在“第四次”中增至最强后，可击穿任何光束防御，此外，巡航状态时的Z GUNDAM，机动力也大大增强，是GUNDAM家族中杰出的狙击手。搭乘者卡缪，是能力不低于阿姆罗的S级驾驶员，属于最早可行动二次的人员，命中、回避、远攻击能力超群，可说是整个GUNDAM系及整个游戏中最出色的角色之一。

百式是典型依靠MAP兵器而得已活跃的MS，“第三次”中百式的MAP光束兵器的攻击力与射程都是无可挑剔的，自从“EX”进行了改观之后，却有了不尽人意之处。将能量汇聚于一束既增强了攻击亦可使射程延伸，但能利用地形将敌方的MS排成一字长蛇阵的机会却不多，如此的MAP兵器，倒不如说是不需切换作战画面的米加粒子炮。百式的机师柯特罗(クワトロ)实际上是使用了伪名的夏亚，已有人提到过了，其等级100时远程攻击力为190，是游戏全部角色中最强的。但笔者在这儿要补充两点：其一，夏亚的远程攻击力能力由初登场的130，将持续至等级60之后才会有所提高(实际上基本没有角色在等级60之前能达到这个数值)；其次，若想得到GP－02的核弹，则是必定要放弃夏亚的，所以在“达卡尔之日(ダカールの日)”那一话对于夏亚的去向，玩者需衡量利弊之后再作选择。


▶化名为柯特罗的夏亚(前)和Z高达的机师卡缪·比达(后，最后因经历了过多的战争悲剧而精神崩溃)



作为“Z”的接续，再度出现的GUNDAM STORY。角色造型设定由安彦良和换成了北爪宏幸，其它制作阵容 也有所变动，目的是力求新陈代谢，拿出充满朝气的作品替换以往各篇保持的悲剧气氛。

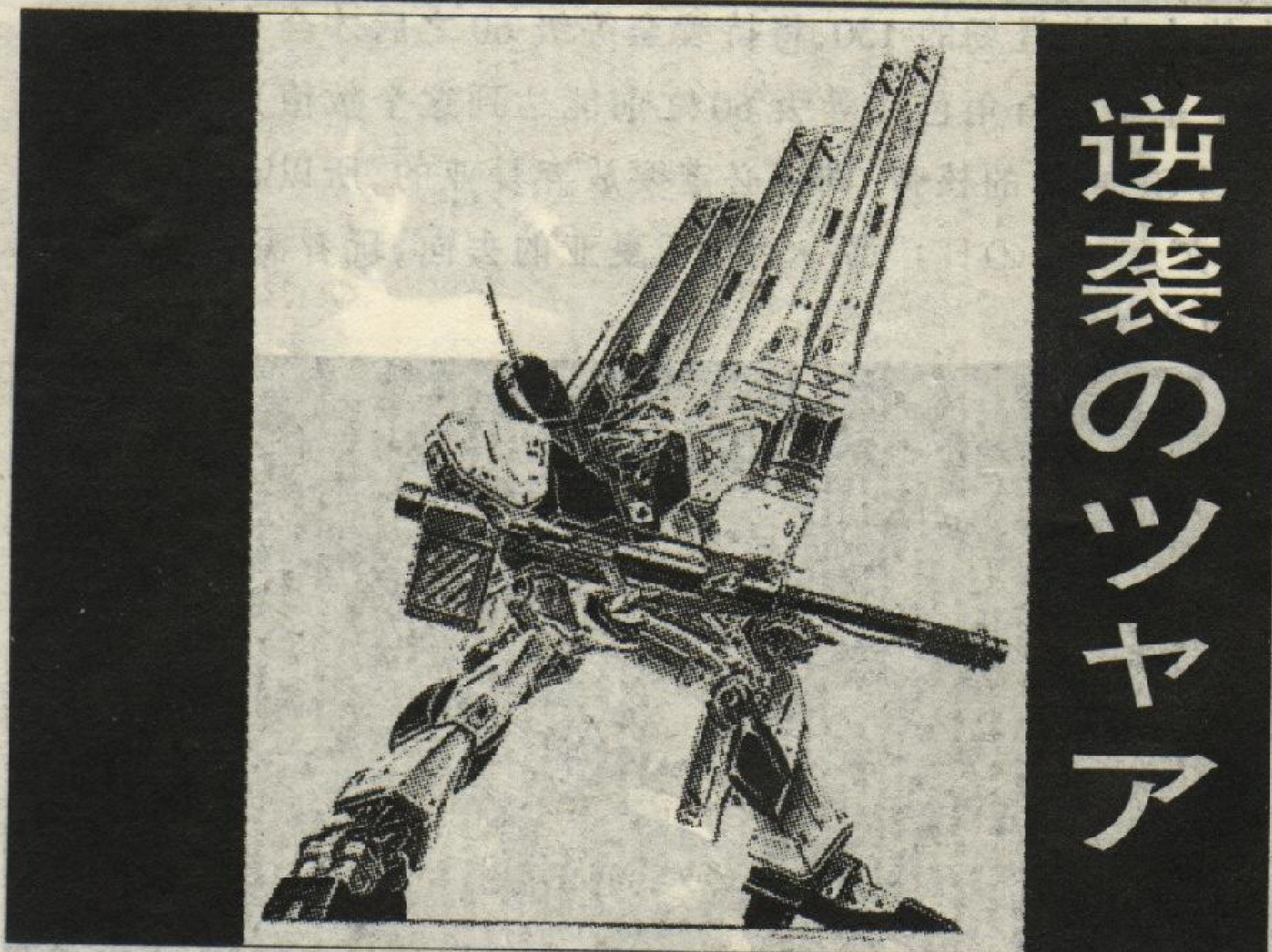
0088至0089年间，随着联邦政府替坦斯的崩溃，反联邦组织艾古也丧失了大部分的战力，那期间，慢慢得已恢复的志恩军，以新志恩军(ネオ・ジオン)名义再度复出。此次被卷入战火的，是居住在外星殖民地香格里拉(シャングリラ)的捷多(ヅュド)等不良少年(?)，乘坐着布莱特(ブライト)指挥的阿卡姆(アーガマ)战舰与志恩军作战……

强袭型可变MS Z－010 ZZ GUNDAM，头部装备的高出力米加粒子炮，使其成为具备光束类MAP兵器的MS中火力最为迅猛的一位。攻击范围也比“EX”时要扩大了不少。一旦开火，随后跟着的，总是一连串的爆炸，用于对付大规模集结的敌人可使敌方战力暴减于瞬间。性格开朗的NEW TYPE少年捷多，能力稍逊于阿姆罗与卡缪，近早提升至两次行动，修得精神栏“魂”之后，才能完全发挥“ZZ”的强大的杀伤力。

在“第三次”后半极为活跃的一对姐妹——普露(プル)与普露兹(プルツ)，一定还有许多玩者记忆犹新吧。“第四次”中如果埃尔凯姆(エルガイム)系的加布莱(キャブレー)加入的话，就可在“月的里侧”由捷多说得，可惜她们俩的能力已大大不如以往了。



◀艾鲁比·普露，不懂憎恨的少女



四顾最初剧场版的原创角色——阿姆罗与夏亚战场上活跃了十四年之久，特别是夏亚，已成为了父亲，为了结束这一对峙，富野由悠季、北爪宏幸、出渊裕等再度联手推出了"夏亚的反击"。

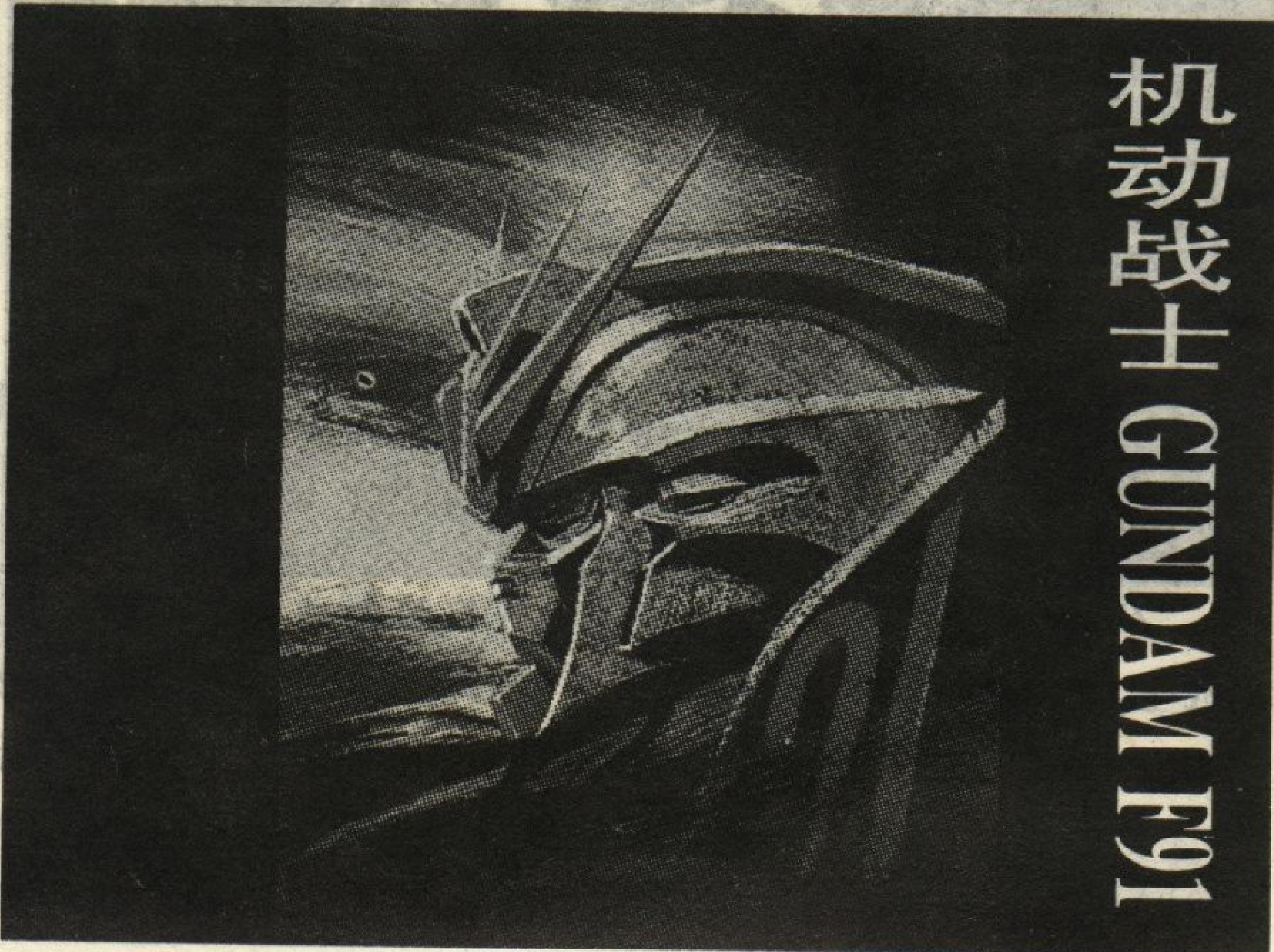
多年来都未实现理想的夏亚，再度振兴了新志恩军，打算与地球联邦军政府展开最终的决战。同时，阿姆罗与布莱特舰长所率领的兰特·贝鲁(ロンド．ベル)队亦来到了新志恩军的面前，由此开始了两人宿命的最终决战。已当了父亲的夏亚，对信念的执着，布莱特对家族成员的爱，以及十四年来各个人物的心情，在激烈的战斗中显得尤为令人感动。



到达这部分剧情时(第一次分队任务完成)，阿姆罗可以换乘 ν GUNDAM 3。"ν"在罗马文字中意为"NEW"在这儿指"NEW TYPE"之意。RX－93 ν GUNDAM 是由阿姆罗参与设计制造的 MS，主攻武器为背部的フィンファンネル，远距攻击的威力与命中精度都极为出色。主机的限界可以保证使等级 60 以内的阿姆罗能力发挥无余。光子盾(エフィールド)可防御 2400 以下光束攻击(首先很少有能命中得了的)，再加上阿姆罗抵御激光佩刀及击毁飞弹的能力，就足以使 ν GUNDAM 傲立战斗的最前线。



作为新志恩军统帅的夏亚怎么办呢？总不能坐着旧渣古去迎击凶神恶煞般的 ν GUNDAM 吧，为此，志恩军方面开发出了与 ν GUNDAM 能不相上下的沙渣比(サザビ)，赤色癖的夏亚仍按惯例将其漆成了红色。游戏中的沙渣比，性能还比 ν GUNDAM 稍差一些，如果柯特罗(クワトロ)离开了的话，就无法入手了。



"F91"可说是原创剧场版真正的第二部作品，与"夏亚的反击"相距 30 年，和原先的角色完全脱离了关系。

标榜着科思莫．巴比罗尼亚(コスモバビロニア)贵族主义而建立的新政权，组建了"先锋十字军"进攻因持久和平而导致腐败的地球联邦政府。在先锋十字军进攻宇宙殖民地菲罗荻亚Ⅳ(フロンティア)时，综合学院工科学生薛比(シーブックアノー)，为保护难兵船上的朋友坐进了联邦军新研制的 MS——GUNDAM F91 的驾驶舱，而作为先锋十字军前来迎击他的，却是与他失散了多日的女友赛斯莉(ヤシリ)……



F91 是 30 年科技飞速发展的产物，除了小型高性能化外，背部搭载的威士巴(ヴェスバー)在"EX"中得到了彻底的发挥(剧场版中只是用它来击毁了一台迪南(ティナ)而已)。可能是那会儿过于强了，后来便削弱了不少。另外有一特性仍由"第三次"继承了下来，那便是主机性能发挥至极限时(气力达 130)，携带热量的粒子从机体上剥离，形成残像分身。薛比的能力稍逊于捷多(机械学科学员，研究拖拉机的?)。

赛斯莉这次不需要薛比去说得了，带着比基娜(ビギナ)兴冲冲地赶来。赛斯莉原名贝拉·罗娜(ベラ·ロナ)



是贝拉家的长女，她亦由此一夜间成为了先锋十字军的女王。比基娜是各方面能力都不劣于F91的MS，最强的光束攻击虽攻击稍差于F91，但使用条件与能量消耗都优于F91，是GUNDAM家族中实用的强火力MS。

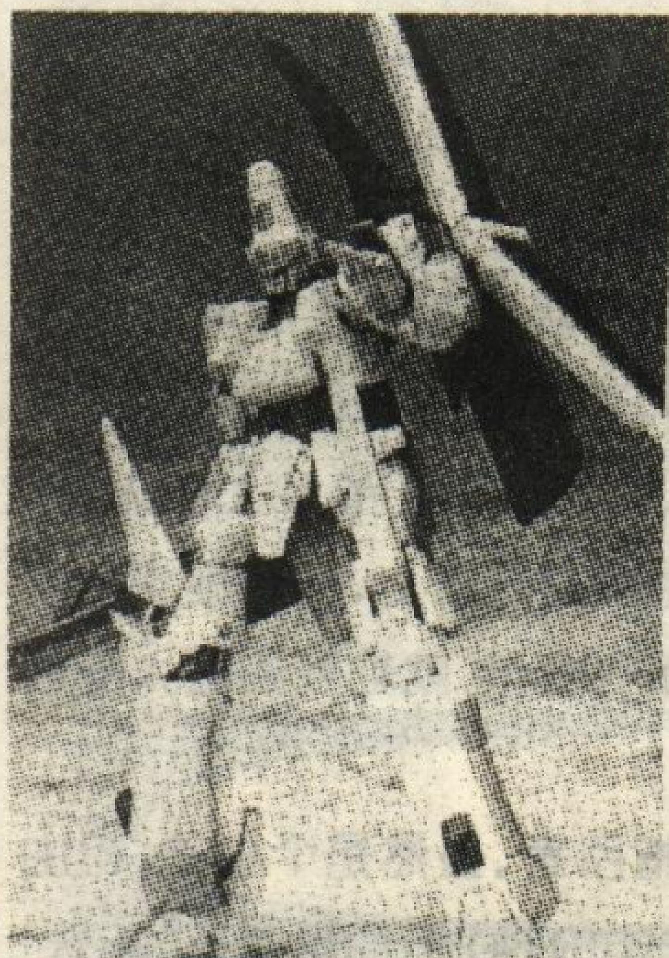
REAL系的主角

"第三次"大战后，联邦政府感到了军备强化的必要性后所制定的"新型战斗用人间兵器开发计划"第一阶断开发的试用机——盖修潘斯特(ゲシュペンスト)在游戏前半时由主角使用。而以试制比试用机性能大幅度提高的MS为目标的第二阶断开发预算却因创建替坦斯而被削减，游戏中盘由于破岚财团的援助才得以完成。此台ヒュシケバイン RTX－08R由REAL系的主角搭乘，其性能可说是集中了REAL系所有的特长，而且是标准的MS机体(头部巴尔干炮、光束剑、强力远程攻击武器及MAP兵器)。大河原邦男笔下的机械设定亦逃不出GUNDAM的影子，再因为是地球联邦政府的产物，所以笔者将它也划入了MS系的范围。

エルガイム系

由永野护原作的"重战机埃尔凯姆(エルガイム)"，是84年2月于日本名古屋电视台插映的TV版动画。在放映的一年期间，受到不少动画爱好者的好评，并于该年动画部门入围最佳动画等多项首位，从日本繁多的机械人动画中被挑选出来作为"第四次"的角色，亦是它曾经极度活跃的见证吧。

主角塔巴(ダバ)是被波赛塔尔(ホヤイダル)实行的"异族根绝"计划所灭亡的雅曼(ヤーマン)王朝的继承人(坏人总是无法做到斩草除根，老掉牙的王子复仇记再度出现)，乘坐着埃尔凯姆与以后的MK Ⅱ型与波赛塔尔军作战。



埃尔凯姆是由雅曼技术所开发出的A级作战兵器。在"第四次"中虽是初登场但立即就体现了其机能的优越，特别是激光防御装甲与移动后亦可作中距攻击的的Sマイン，给作战带来不少便利之处。游戏中途由武器商人入手的MK Ⅱ型运动性与机动力比原来都有所增强，并且俱备变形机能与MAP兵器，能量粒子炮的威力也大大增强。由阿姆(アム)主乘的迪渣多(ディサート)与其攻进型梅贝尔・迪渣多(ヌーベルディサード)既不可变形又无MAP兵器，与埃尔凯姆MK Ⅱ型相比，就显得逊色许多。埃尔凯姆系有三位角色入围S级驾驶员，除主角塔巴之外还有来自于十三人众的天真(!?)少女莱西(レッシイ)，拥有与塔巴不相上下的作战能力与令人血压升高的台词，此外还有女性角色极少见的"魂"，"爱"亦是代表她个性的精神项目。另一位S级驾驶员加布莱亦来自十三人众，虽能力很强，但加入太晚，用不了几话。另一位塔巴追求者阿姆是持有较高回避能力的女性，因为精神栏中的"爱"、"补给"、"侦察"等项目，适合于担任回复及辅助系的角色。

ホラバトラー系

从九五年六月的动画情报杂志上发现了"圣战士丹拜恩(ダンバイン)"的再版海报，其最早的形态，仍旧是由名古屋电视台首先播映的四十九集动画，以每周一集的形式，正好放映了一年，这次召集了高何义之，出渊裕与结城信辉等制作再版与续作，是否与"EX"中出现了"圣战士ダンバイン，而引起读者的反应有关呢?

由宙野由悠季设想出的这种オーラバトラー(奥拉战士)，其实体是来自于异世界的半机械物，在"EX"中登场并活跃的一个系，达到一定气力之后可使用的奥拉(斩オーラ斩)，是威力极恐怖的切割技。

与F91的威士巴一样，"EX"中过于强劲的奥拉斩到了"第四次"中，威力削弱了足有五分之二，但既使如此，亦无法抹灭奥拉斩的可怕威力，为了使玩者们无法随意使用奥拉斩，设计者安排了必须俱备"圣战士"能力以及气力达140的使用条件。PS版"第四次S"更是附加了耗费EN的设定，于是再也无法去体验杀鸡使用宰牛刀的快感了。男主角座间翔(ショウ)登场就是圣战士，等级30时修得"气合"，卡拉莉亚(ガラリフ)在等级47才能觉悟出，玛贝鲁(マーベル)不俱备"气合"、"圣战士"能力也要使用一段时间才能出现，她使用奥拉斩则需要精灵的辅佐。

圣战士翔在游戏中被称作"回避率的鬼"，其个人回避能力实际比不过MS的阿姆罗，与卡缪持平，所以翔特异的回避率是与奥拉战机绝佳配合所产生的。试想气力在130以上的他受到攻击时，优秀的回避与运动性使敌人命中率降至百分之五十，就算这百分之五十的命中率，又因"分身"而再次半减，此外，三千以下的光束攻击有奥拉巴利亚(オーラバリア)防御，实弹系兵器可以击毁，光束剑与激光佩刀可以挡开，经过如此的削减，可触及到翔的攻击，实在是不多了。

在游戏全部的五精灵中，奥拉系就占据了四个，尤其是肖搭载的"茶姆"，是唯一俱有"奇迹"的角色(不计算主角俱备"奇迹"的可能)。

结束语

"机动战士"作为日本动画中最著名的系列之一，其产生、发展直到如今的极大繁荣经历了一个相当长的过程，在这期间有许多成功之处是值得我们参考借鉴的。在《机器人大战F》即将发售的今天，我们献上本文，希望所有的朋友都能更全面、更深入的了解机动战士的世界，在进行游戏的同时获得更多的乐趣。



魔神!1440

序言

记得以前曾看到过这样一段话:"如果某种知识,除非能增加我们的财富或提高我们的社会地位,就不能称为有用,那么神话是无权要求这种美称的。但是,如果某种知识能使我们更加愉快和高尚,就可说是有用,那么我们就要为神话争取这个荣名,因为神话是文学的侍女,而文学则是美德的最好盟友之一,而且是幸福的促进者。"的确,作为文化因素,神话象空气一样渗入到人类文化活动的一切领域。电子游戏作为一门新兴的流行文化,自然免不了从神话中汲取养份,以前是这样,将来亦如是!

这篇《魔神!1440'》并不是写给那些学问家的(从文体上便可看出),它的对象是千千万万的GAME同好,希望能帮助大家在游戏中真正认识那些频繁登场的精灵神怪,了解其出处,了解其背后所蕴藏的深厚文化内涵。你可以把它当作一种知识,也可以当作茶余饭后的消遣,但不论你怎样去读它,有一点是可以肯定的,那就是它会带给你如同GMAE一样的无穷无尽的联想,这种联想会把你带回到人类生命的早晨,感受其清新、感受其永恒!正如柯尔律治的著名诗行中所表述的:

古诗人所唱的那些鲜明的形象,
古宗教信奉的那些崇高的人格,
就是:力,美,以及威严——
它们曾经出没于幽谷,松峦,
林间,泉边,铺着鹅卵石的溪畔,
地穴,深渊;可现在都已杳然。
在理智的信仰中它们已不复存在,
但心灵却仍然需要一种语言。
古老的天性要追忆古老的名字——
那些神祇或精灵;它们曾经
朋友般和人类共享大地。如今
仍是尤皮特为我们创造伟绩,
维纳斯把所有美的事物携来。

责编/BLUE

"小心翼翼的关上门,轻轻地来到桌旁,银白的月光照亮了那本厚厚的大书和上面厚厚的灰尘,借着微光,可以依稀看到封面的图案:一个倒置的五芒星,看似简单却流露出说不出的诡异,舔了一下嘴唇,翻开扉页,突然有一种奇怪的感觉涌上心头,慢慢的转过身去,只一瞬间,恐怖就把他的五脏六腑全都抓住了,他想叫却怎么也找不到自己的声音,只能拼命的瞪着眼睛,就在窗外,一个像山羊似的东西正站在那里看着他笑呢!"

嗨!你们好?像这样的情景在恐怖电影或小说中经常看见吧,从你小时候看的童话书,到现在你正在玩的GAME里,都充斥着形形色色的魔神鬼怪,他们几乎存在于人类一切的意识形态和艺术形式中,事实上,从人类学会思考的那一刻起,伴随着对大自然的不断理解和认识,他们就活跃在你的身边了,不管是刮风、下雨、火灾还是地震,一切在客观世界所不能理解的事物都会在主观思维中以他们的形象所表现出来,当原始人第一次看到"天上的闪光"把大树劈成飞灰时,世界上第一个雷神诞生了。从"图腾崇拜"到"泛灵论",由多神到一神,在复杂的地域及历史背景下,这些超自然的灵体(神魔本是同类,只不过各自立场不同,所以统称"灵体")组成了许许多多的体系,错综复杂,你想了解他们吗?想认识他们吗?想看看他们吗?(像广告词),请加入我的旅游团来一次异界的一日之旅!我是谁?我就是一个爱说笑话的快乐的灵体!(不要尖叫!),导游是我的副业,我为什么用斗蓬遮住脸?——神秘感!其实我可是很漂亮的呦,名字不能说,就叫我"LIVE"好了,对!就是"活着"的意思,因为未来的二十四小时你们很需要这个词。OK!钟敲十二响了,出发!第一站是古埃及。

PART Ⅰ 心脏和羽毛——墓道中的神话

四周黑漆漆的一团,什么也看不见,我们现在所处的地方是图坦——卡蒙王陵的中心。放心有我在,诅咒加不到你们身上,划亮一根火柴,在转瞬即逝的光亮里,可以看到四周墙壁上的图案:有狮、虎、牛、羊……,这些都是埃及各个洲(行政区域)的地方保护神,从它们身上可以看到明显的图腾崇拜的痕迹,在它们之后才出现了人形神,而在众神中脱颖而出,高高在上的就是古埃及的冥界之王奥西里斯。

在古埃及,自然力量人格化的最高表现就是太阳神瑞(瑞神也称拉神,"拉"为瑞的希腊语发音),古埃及人认为:太阳是生命之源。正是由于阳光普照大地,生命才能得以延续和发展,从旧王朝第四王朝(公元前2650—2500年)起,法老就开始自称是瑞神的儿子,瑞也就成了最高的王朝保护神,这便是典型的"神王思想",是"宗教国家化"的范例,随着政治中心的不断变迁,瑞又与一些地方神合一,获得许多新的形象。在上下埃及统一后的第一第二王朝,他与"鹰形苍天神霍鲁斯(HORUS)合为一体,被描绘成一只佩日轮的鹰或是一个戴着王冠的鹰头人,后来又与普塔神结合变为牧牛形(第三王朝),与阿杜姆合为狮子形(第五王朝,此时对他的崇拜已流传至努比亚,他亦被尊为九元神之首),在公元6—11世纪,他与以公羊为形象的阿蒙神结合为阿蒙——瑞神(当时首都为底比斯)被画成是有公羊头的人或是一只戴着三个王冠的公羊(在《真·女神转生》中,这个奇怪的东西登场了)。据传说,瑞神白天乘曼杰特平底船在天上的尼罗河里航行,照耀大地;晚上改乘麦塞克泰特平底船进入冥界,在地下的尼罗河里航行,与黑暗势力斗争;早晨又出现在地平线上。另一说,苍天女神努特每天晚上把瑞神吞进肚里,早晨再把他生出来或者瑞从山丘上一朵莲花中出来(这个山丘是从太初混沌中升起的)。

另一位唱主角的是奥西里斯,他虽为冥界之王却不代表黑暗势力(他的仇人塞特是埃及神话中的反面角色),他被尊为善良之神和亡灵的审判者,虽然他的身体被塞特切成碎块,却仍旧保佑着地上的人们,因此赢得埃及人民最高的爱戴。但他属于那种高高在上,发号施令的家伙(被切碎了确实不太方便),一旦到了具体的操作,就轮到狼面人身的阿努比斯(ANUBIS)了。

阿努比斯长着胡狼的脑袋,是亡灵的指引者,虽然是个小神,但由于其独特的像貌,知名度早已成为埃及诸神中的NO.1。而且他那"特殊"的工作也是家喻户晓了,传说亡灵死后要向奥西里斯和由42个洲保护神所组成的陪审团汇报生前的功过,然后为了检证虚实,ANUBIS就在自己的天平一端放上死者的心脏,另一端放上公正之神:麦特(瑞的女儿)的一片羽毛,如天秤平衡则所供属实判无罪,若不平衡则有罪遂将其心脏扔给狗魔吃掉,在PC上有个对战GAME叫《PRAY FOR DEATH》其中ANUBIS也登场战斗,虽然还没玩,但我猜他的终结技可能就是"掏心"吧(听上去像爱情表白)。最早见他还是在《圣斗士》中,那时第二狱的冥斗士就给星矢来了一次"心脏审判"。你是否还记得在那里,星矢遇到一个有三个头的地狱犬?那个家伙叫刻耳泊洛斯,冥王的看门狗,不过,如果刻耳泊洛斯见到了奥西里斯恐怕一定会咬他(撕得更碎?),为什么?,很简单,冥王不止一个,这小狗的主人可比奥西里斯的名气要大得多呢!那么,与埃及的诸神说再见吧,下一站我们将去古希腊,看一看真正的冥界之王!

PART Ⅱ星座·英雄·神
——奥林匹亚的传说

行走在又冷又暗的冥界，眼前一片洪荒。在冥河的渡口，会遇到老朋友卡隆，用一枚银币作价，他就会渡你越过九曲十八弯的斯提克斯河(也称"三途河")，而河的对岸就耸立着冥王巍峨的宫殿。刚踏进大殿，悠扬的琴声就传入耳际，一幅神异的景象映入眼帘：厅堂正中跪坐着一个少年，他闭着双眼，弹动七弦，英俊的脸上露出淡淡的惆怅，旁边坐着三位庄重的神祇，他们被琴声吸引陷入各自的暇思。我认得，他们是宙斯的儿子，审判亡灵的冥界三判官：拉达曼提斯，米诺斯和艾亚歌斯(听着耳熟?)而在正中宝座端然稳坐的则是美丽的冥后柏耳塞福涅和威严的冥王哈得斯。

这并不是车田正美的漫画，而是希腊神话(以下简称"希")中真实的一幕，即便只是略知一二的人，相信也不会没听过这俄耳浦斯悲伤的传说吧。与其它典籍不同，"希"不是为任何统治所编篡，也没有沾染上一点儿宗教的色彩，而是代代以口头传说的民间文学，体现着人类最原始的想象和最朴素的思维，在这里，既没有先知先觉的默罕默德，也没有超凡入化的罗汉和佛祖，既没有高高在上，无所不能的天父圣子，也没有下降人间，君神合一的神王统治，奥林匹亚诸神是完全按照人类的样子塑造的，他们也有七情六欲和喜怒哀乐，也会因一时冲动犯各种过失，无论是盗天火的普罗米修斯，还是沾花惹草的宙斯，都是那么的鲜活可爱，那么的贴近生活，我想他们之所以能成为神国知名度最高的一群人正是这个原因吧。恐怕在这里的行程，我们要多耽搁一会儿，"LIVE"尽量把这爱琴文化的骨架展现给大家，虽不详尽，但力求系统(基督教乃至整个欧洲文化都与"希"有很深的渊源，而罗马神话可以看作"希"的拉丁文改编版，"希"中也有一部分是从古埃及神话蜕变而来)。

在"希"中，初代的天神是乌拉诺斯(也有人认为是一条大蛇生了"乌"，那蛇为初代神)，他与地母该亚生了克洛诺斯和瑞亚。后来克洛诺斯推翻了其父的统治，成为第二代天神，他则与妹妹瑞亚生了三男三女，其中小儿子宙斯又推翻了"克"的统治，成了第三代天神，他的两位兄弟也成了海皇和冥王，宙斯娶了赫拉为妻，希腊神国谱系至此极大丰富起来，恕不能详述宙斯的子女，因为……一句话实在是太多了，这个好色的老头与无数的女山或凡间女子都有姻缘，生了众多的子嗣，有神、有人还有一些半神，他们遍布"希"的每一个角落，没有他们就没有"希"，这部神话完全可以改名为《宙斯和他的继承人们》。在这里，纯天神的故事是很少的，展开故事的主要人物并非诸神而是人(多是神的后裔)，在时间跨度上，这些最伟大的英雄大致集中为二代人，而他们的业绩又围绕着两个最伟大的业绩：一个是阿尔戈英雄智取金羊毛的壮举，另一个则是历时十年的特洛伊战争。("七雄攻底比斯"也很著名)

下面就把主要人物和名词做一个浏览(括号中为罗马神话中的拉丁文名称)

神：

宙斯(尤皮特)：希腊神话和罗马神话的主神，威力无边，且掌握着雷电，是诸神和人类的主宰，除了好色以外，他还是一个精于权术，善搞政治平衡的家伙(经常挑起两伙神族的争端，自己在一旁笑着观战)。他先后有七个正式的妻子，这七个女神为他生的后代都是神。爱鸟是鹰，武器是雷鞭或霹雳，另有一面"神盾"，由赫菲斯托斯(伏尔甘)制造。

赫拉(尤诺)：虽然不是宙斯长房，却被立为天后。掌管婚姻和生育，是妇女们的保护神，天下第一醋坛子(经常迫害宙斯的情人和私生子)，其爱鸟是孔雀，侍女和使者为彩虹女神伊里斯。

波赛冬(尼普顿)：宙斯的二哥，海皇，掌管水界常常手执一柄大三叉戟，驾着金鬃铜蹄马拉的车在海上巡行，能呼风唤雨，引起地震，也被称为"裂地之神"。

哈得斯(普路托)：冥王，宙斯的大哥(一说他与海皇是宙斯之弟)

阿波罗：(又称福玻斯·阿波罗)：太阳神、宙斯和勒托的儿子，与月神阿耳忒弥斯为孪生兄妹。主管光明、青春、医药、畜牧、箭术、音乐和诗歌等。每天都驾着烈焰熊熊的太阳车在大地上巡视。(普罗米修斯就是在这车上引燃了茴香枝，盗下了天火)他的妹妹阿耳忒弥斯(狄安娜)为月亮和狩猎女神，以贞洁著称，是少男少女们的保护神。

阿佛罗狄忒(维娜斯)：掌管爱情婚姻、生育和一切动植物的繁殖和生长，关于她的身世有两种说法，其一是她为尤皮特与狄奥涅的女儿，但最著名的是第二种说法，即她是二代天神克洛诺斯把初代天神乌拉诺斯尸体扔入海中后在泡沫中诞生(真复杂，我的舌头都系上了)，西风沿波吹送，把她送到塞浦路斯岛，四季女神为她打扮起来，带她到众神的集会中去。众神为其美色所惑，但宙斯却将其嫁给了赫菲斯托斯，以答谢他为自己锻造霹雳的辛劳(又是一出婚姻悲剧，而且赫菲斯托斯在传说中是跛子)。但是，后来她与战神阿瑞斯关系暧昧，还与美少年阿多尼斯有染(莎士比亚的名著《维纳斯与阿多尼斯》便取材于此)。她的爱鸟是天鹅和鸽子，专门供奉她的植物是玫瑰和桃金娘。

厄斯(丘比特)：是一个长着翅膀的裸体小鬼头，谁中了他射的金箭就产生爱情(即使对方是木头)；中了铅箭，爱就消失。古往今来，无数的悲剧都是他一手造成的，我就与这个小坏蛋有不共戴天的仇恨，呜……(导游怎么哭了，还乱抹鼻涕)

阿瑞斯(玛斯)：战神，是个小心眼及每战必败的倒霉鬼，与雅典娜有仇(因为人家比他聪明)，他勾引爱神，却被其夫火神发现，被包在一张网里送上奥林匹亚山，成为众神的笑料，后来爱神爱上了阿多尼斯，他又心怀妒火，派一头野猪咬死了阿多尼斯。

帕拉斯·雅典娜(密涅尔瓦)：智慧女神兼战争女神，宙斯听到预言说他第一个妻子墨提斯将为他生一个女儿，且比宙斯强大，于是宙斯便把妻子吞了(够狠!)但有一天却突然头痛不止，遂请火神把他的头劈开，结果一个女婴全身披挂着铠甲从他的头颅中跃出，即雅典娜是也。后来这个女神误杀了好友帕拉斯，悲恸之余，改名帕拉斯·雅典娜。她的爱鸟是猫头鹰，专门供奉她的植物是橄榄。古希腊的帕提农神庙就是为了她建造的。

巨人：

地母该亚的儿子，极为不幸的种族，第一代的巨人叫提坦，是该亚与乌拉诺斯所生，他们包括六男六女，后来帮助克洛诺斯推翻乌拉诺斯，但当宙斯造反时，他们却成了保皇党同宙斯做了顽强的斗争，这就是著名的神祇——提坦战争，历时10年之久，最后失败。其中普罗米修斯被钉在高加索的山岩上，一只大鹫整日撕扯他的肝脏；提坦俄斯被阿波罗射死；阿特拉斯则被判处背负着苍天(外国地球仪常做成他手托地球的形象)。该亚为了报仇又与地狱之神塔耳塔斯生了堤福俄斯，他是巨人中最强大者，长着一百个龙头，曾经单枪匹马杀上奥林匹亚山(为提坦报仇)，以一人之勇打得诸神落花流水，四散奔逃，连宙斯也被撕碎，后来宙斯复活，命火神造雷锤，才击败了他，将其压在山下，剩余的巨人又向圣山发动攻击，这一次诸神邀请了大英雄赫拉克勒斯并肩战斗，终于将这股反抗势力彻底剿灭。(少数残党投降)

英雄：

珀耳修斯：宙斯化作一道金钱雨使阿耳戈斯公主达那厄受孕，生下珀耳修斯，他的外祖父阿克里西俄斯得到神谕说其必死于外孙之手，遂将这母子二人装在箱子投入海中，在宙斯的庇护下，漂到塞里福斯岛，国王波吕德克忒斯成为他的后父，长大后外出冒险，从仙人处得到飞鞋，革囊和狗皮盔，从赫耳墨斯(神使)处借得青铜盾斩杀蛇发女妖墨杜萨(因为见女妖者必化为石所以他背对女妖，靠着盾上反射的影象得以

成功)。在埃塞俄比亚海边遇见美丽的公主安德洛墨达被锁在岩石上献祭给海怪，他将公主救下两人结婚，他的外祖父害怕预言，逃离故乡四处流浪，有一天被珀耳修斯无意中用铁饼掷中毙命，应验了神谕。珀耳修斯后被提升到开界成为英仙座，而安德洛墨达则成了仙女座。

俄耳浦斯：天才的诗人和歌手，他向阿波罗学音乐，阿波罗赠他七弦琴，传说其琴声可使猛兽俯首，顽石点头，阿尔戈英雄之一，他的妻子欧律狄刻死后，他追到阴间用琴声打动冥后珀耳塞福涅，冥后答应他带妻子回人间，但要求他出地府前无论如何不得回头，当走近地面时他忍不住回头看了一眼，结果妻子又回返阴间，他悲痛欲绝，后被宙斯用雷击死，他的琴成为天琴座。关于他的死，另一种说法是他自冥界归来后便拒绝与一切女性的往来，后来被妒火中烧的女郎们用镖枪杀死，九位缪斯女神将其残骸葬于利柏斯拉，据说从此以后他坟上的夜莺比希腊任何地方的鸟儿叫得都动听。俄耳浦斯则在阴间与欧律狄刻重会，二人终于得以长相厮守。

赫拉克勒斯(赫丘利)：希腊神话中最伟大的英雄，宙斯和女神阿尔克墨涅的儿子，神勇无敌的半神，出生不久，天后便派两条毒蛇来害他，被还是婴儿的他扼死在了摇篮里，是宙斯最宠爱的儿子。为了早日成神，他接受提任斯国王欧律斯透斯给他的十二件工作，1. 杀涅墨亚狮子；2. 杀死九头怪蛇许德拉；3. 生擒金角铜蹄的赤牝鹿；4. 无损伤的捕捉厄律曼托斯山的野猪；5. 在一天内扫净奥革阿斯的牛圈；6. 赶走斯庭法罗斯湖的怪鸟；7. 驯服克里特怪牛；8. 驯服狄俄墨得斯的食肉马；9. 夺取亚马孙女王的腰带；10. 抢夺巨人革律翁的牛群；11. 从百头巨龙那夺三个金苹果；12. 借来哈得斯的看门狗刻耳泊洛斯。此外他还参与了神与巨人的战斗击杀马人涅索斯，解救普罗米修斯，他也是阿尔戈英雄之一，后来其妻伊阿尼拉被临死的涅索斯所骗，使赫拉克勒斯穿上了有毒的长袍自焚身死。死后成神与青春女神赫柏结为夫妇，天空中的武仙座就是他的化身。席勒的《理想与生活》一诗中也曾提到过这位英雄：

一切折磨，一切人间的重役，
凡尤诺的恨所能施加于他，
他都甘之如饴，从他的诞育，
直到悲壮地结束生涯。

阿喀硫斯：特洛伊战争最伟大的英雄，是第二代英雄中的佼佼者，阿尔戈英雄珀琉斯和海洋女神忒提斯的儿子，出生时被母亲抓住脚踵倒浸在冥河中，因此除脚踵外全身刀枪不入，在奥德修斯的邀请下参加特洛伊战争，在战斗中杀敌无数，数次使希腊军转败为胜，后来被庇护特洛伊的阿波罗用太阳箭射中脚踵而死。著名的荷兰足球队阿贾克斯就是以他的名字命名，但 LIVE 一直型不懂，ACHILLES 这个名字是怎么演义成 AJAX 的。

阿伽门农：阿尔戈斯王和迈锡尼王，希腊神话中最著名的小心眼之一，其弟墨涅拉俄斯的妻子，海伦被特洛伊王子帕里斯劫走，阿伽门农遂发动特洛伊战争(战犯)，在出征前把亲生女儿献祭给月神以佑平安(禽兽!)在战争中排挤阿喀硫斯，差点儿使希腊军失败，胜利归国后被其妻与奸夫杀害，最后还得儿子给他报仇。

奥得修斯(也译奥德赛)：伊塔刻王，特洛伊英雄希腊神话中最有脑子的家伙，总是把战斗机率减到最小，能用脑子就不出力(特洛伊的黑田长政)得到雅典娜的庇护。是他把阿喀硫斯引入战场使之加盟希腊军，(奥得修斯自己就不想参战，装疯卖傻启图避战，后被识破，才只得加入)也是他使阿伽门农和阿喀硫斯重新和好，最后献木马计的是他，他还遗弃菲罗克戚戚斯，杀死埃阿斯(都是自己人)，是一个有争议的人物，战后，他没有与希腊舰队一同毁灭，历经十年返回故乡，最后被儿子误杀身死。

赫克托耳：普里阿摩斯和赫卡柏之长子，特洛伊军的主帅和主要英雄。在战争第 10 年他威名远播，指挥军队作战，表现极为英勇，曾两次与埃阿斯单挑，并杀死了希腊名将、阿喀琉斯的好友帕特罗克洛斯，并从其身上剥下了阿喀琉斯甲胄。后来因不听父母劝阻，在战场上去与阿喀琉斯单独决斗，终于战死在城门之外。临死之前，他也预言了阿喀琉斯即将到来的死亡。赫克托耳一生受阿波罗庇护，所以也有人猜想他实际上是阿波罗的儿子。此外，赫克托耳在战争中比其任何英雄都更具有爱国主义思想，因此一直颇受历来文人墨客的称颂。

伊利昂给了它的英雄以这般荣典，
伟大的赫克托耳的魂魄从此安眠。

——蒲柏译本

星座：

前一阵市面上流行各种星座算命书，其中对黄道十二宫的来历提出了多种说法，有许多明显是出版商在"跑舌头"，现在 LIVE 把古希腊最权威的说法奉上("宫"即为星座)

白羊宫：玻俄提亚王子佛里克索斯与其姐赫勒受继母虐待，赫尔墨斯(神使，宙斯之子)送他们一头长着纯金羊毛的有翼公羊，姐弟骑着它跨海，姐姐坠海而死，弟弟被科尔喀斯国王召婿，遂杀羊祭献宙斯，金羊毛则挂于阿瑞斯圣村中，由毒龙看守，宙斯将羊提到天界为白羊宫。

金牛宫：弥诺陶洛斯是一个牛首人身的怪物，被饲养于克里特王弥诺斯(冥界法官的孙子)的迷宫中每七年就要吃七对童男童女(多为雅典进贡)后被英雄忒修斯杀死，成为金牛宫，忒修斯则靠公主的毛线团脱离迷宫。(真可爱)

双子宫：波吕丢刻斯和卡斯托耳为宙斯和勒达所生的孪生子，都是阿尔戈英雄，后来哥哥战死弟弟不愿独活，愿把生命让给哥哥，宙斯让他们轮流享有生命成为双子宫。

巨蟹宫：赫拉克勒斯与九头蛇许德拉战斗时，一只大蟹帮助蛇怪夹伤英雄的脚，(一说是受赫拉之命)哥儿俩后被双双杀死，许德拉为长蛇座，巨蟹为巨蟹宫。

狮子宫：涅墨亚一头钢筋铁骨的狮子，后被赫拉克勒斯扼死，成为狮子宫。

室女宫：正义女神阿斯托利的化身。

天秤宫：阿斯托利的天秤，用于称事间善恶，宙斯曾用它称特洛伊战争的胜者。

天蝎宫：埃塞俄比亚山洞中一只大毒蝎，被杀后为天蝎宫。

人马宫(也译射手宫)：希腊神话中最有名的肯陶洛斯人(半人半马的种族)叫喀戎，他是克洛诺斯的儿子，他善良公正，精通各种知识，发明医药和外科手术，像赫拉克勒斯，阿喀硫斯，奥得修斯等几乎所有的希腊英雄都曾拜其门下学习。他放弃永生，以换得普罗米修斯的自由，后误中赫拉克勒斯的毒箭而死，升天为人马宫。

摩羯宫(也译山羊宫)：百头巨人打上奥林匹亚山时，诸神溃逃，波赛冬又想从陆上跑又想走水路，情急之下，上半身变成山羊，下半身变成鱼，在击败堤福俄斯的庆功会上，宙斯想起二哥的丑态就把这个形象提到天上为摩羯宫以做嘲笑。(这个星座的人莫恨我，去恨宙斯吧)

水瓶宫：无特殊意义，奥林匹亚山上宴会用的瓶子而已。

双鱼宫：与波塞冬一样，爱神母女变为大小双鱼以躲避堤福俄斯，宙斯觉得很美(本性!)就将此形象提升为双鱼宫。

呼……终于说完了，(还有很多没说)，接下来是 LIVE 的机智问答："当你表示惊讶时，最常说什么?"答案是："噢，我的上帝!"接下来我们就要去"上帝"的世界了，在那里有一位我最要好的朋友，在冥王这儿坐了这么久，都冻得够呛?走!去他那暖和暖和，不、不，不在天上，在另一面，比冥土还靠下，那是一个罪与火的世界，还等什么?GO!(*未完待续*)

文/绯雨·焱

PS 的主要软件支持厂商及其代表作简要评介

自游戏业界进入"次世代"时代,由索尼公司推出的 PLAY STATION(简称 PS)正以其卓越的机能和丰富的软件于行业竞争中异军突起、后来居上,博得了越来越多的 GAME 发烧友的青睐。截止于九七年二月,PS 在全球范围内的销量总数已突破一千万大关,创下了非凡的业绩。而这一切成功都是与诸多软件厂商的鼎力支持密不可分的,在一个又一个优秀作品的出台下,PS 才得以迅速被玩家们接受,在市场上立于不败之地。以下就把 PS 的主要软件制作阵营及近期代表作(包括已发售和予定中作品)向大家作一简要介绍。

SCE

全称为 Sony computer Entertainment,索尼电子娱乐分司。作为索尼直属的 PS 软件直接供应商,虽然从成立到现在只有短短几年时间,却属于成长极快的典型——SCE 在软件制作水平上的不断提高是有目共睹的。从失败到成功,从不成熟迈向成熟,SCE 是一个孜孜以赴力争上游的团体。针对不同地区玩家的口味,SCE 于本土和亚洲地区出品的节目以角色扮演类和模拟类为主,而对应欧美市场制作的游戏多为体育类和动作、射击类。

主要作品

○波洛古罗斯物语

RPG/96 年 7 月发售/单人模式

充满童话色彩的作品,画面及音乐均带给游戏者重返童梦的感觉。然而在内容及系统设定上却并不幼稚,故事情节也颇为吸引。在一个小小国家的小王子十岁生日那一天,他的家园遭到来历不明敌人的侵犯,传家之宝"智慧王冠"被抢走。王子虽然年幼,却要担负起拯救国家及夺回宝物的重任,从此踏上艰险的旅途。游戏视点是以斜上 45 度俯瞰,各个角色及建筑物均一目了然。此外,在特定剧情中加插的大量动画也是本作的特色之一。

○美少女梦工场　梦见的妖精

SLG/97 年 1 月发售/单人模式

这部 SCE 与 GAINAX 公司合作开发的作品并非就是《梦工场 3》,而是一款类似于该系列"外传"性质的节目。由于先前的"梦工场"Ⅰ、Ⅱ曾在 PC GAME 迷中拥有相当多的支持者,今次于 PS 上推出后也立即获得了销量上的成功。美工方面仍由赤井孝美执笔,画面和音效比前期的二部作品提高许多。但是在内容上出现了一些令人遗憾的改动,比如去掉了野外修行(RPG 模式)和收获祭大赛这两项重要的活动,使游戏减色不少。然而作为一个单纯的育成类节目,新增的许多小情节和更加细腻的感情设定无疑是使玩家感到欣慰的。如果你想体验父爱的伟大和教育子女的辛劳,就请尝试一下这个作品吧!

○妖精战士Ⅰ&Ⅱ

RPG/95 年 6 月 · 96 年 11 月发售/单人模式

《Arc The Lad》是 SCE 在 RPG 方面的首部作品,也是其赖以成名的第一张王牌。游戏发售后,少年勇者艾克的形象一时成为 PS 的招牌人物。而初获成功的 SCE,经过一年半的开发时间终于出品了该作的续集。《Ⅱ》果然是不负众望的优秀作品,从视听效果到剧情的编排都十分出色。事实上,SCE 是把一代与二代作为一部完整作品推出的。虽然两作有各自的主、配角和截然不同的指令系统,但在故事上却是紧密相关的,美工风格也基本一致。比起一代,《Ⅱ》的故事框架大了好几倍,情节方面则围绕着赏金猎人——少年埃洛卡和他的伙伴们的冒险生涯展开。在游戏的后半部,一代的几位主角会加入到剧情当中,并成为埃洛卡等人的战友。此外,通过《Ⅰ》的进度记录还可以把一代人物的战斗等级和武器、道具带入《Ⅱ》中,这种富于创意的设计也是在众多 RPG 中绝无仅有的。

○荒野历险(WILD ARMS)

RPG/96 年 12 月发售/单人模式

续《妖精战士》系列之后,SCE 在九六年度又一个受到好评的原创 RPG 就是这款《WILD ARMS》。几位主人公是现今 RPG 中惯有的三人组合模式——使用火枪的少年罗伯特、通晓白魔法的少女苏珊丽尔和终日与鼠为伴的冒险家杰克,这三位受到神界启示的人因共同的命运而走到一起,为拯救正在逐渐失去绿色生命含义的世界而向暴虐的魔族宣战。该作的故事情节曲折动人,游戏中充满了令人兴趣盎然的解谜要素,而极具迫力的战斗画面和富于节奏感的音乐也是这个节目较为吸引人的方面。人类全力以赴地发展机械文明,林立的高楼取代了茂密的森林。当你处于现代化喧嚣繁杂的环境中时,是否曾怀念那美丽而宁静的大自然呢?从侧面阐述人与自然的关系,正是此 GAME 的核心思想所在。

○古惑狼

ACT/96 年 12 月发售/单人模式

总体来说,次世代机的动作类节目并不多,但如果真的出现一款制作较为出色的 ACT,还是颇能令玩家流连的。《CRASH BANDICOOT》不知为什么被冠以"古惑狼"的名字,但既已为大家所接受,就姑且这么称呼它吧。当接触过那神秘而富于原始时代气息的古惑狼世界后,你一定会说,SCE 在 3D GAME 的设计方面的确有许多独到之处。活泼怪趣的主角、美丽流畅的背景,以及动听的打击器配乐都给玩家留下了深刻的印象。古惑狼要在三处布满原始丛林和土著部落的岛屿上展开冒险,以收集古文明象征物——酋长之面具和魔石,而它的战斗方式就是用旋转的身躯碰撞或用脚去踩敌人。总体来说该作的难度偏高,但过关时那一份奇妙的身临其境感会始终吸引着 PLAYER 进行下去的。

○深渊

ETC/96 年 12 月发售/单人模式

《DEPTH》这个作品事实上属于 SCE 在其它类 GAME 范畴所进行的一次尝试性制作,其内容主要是让游戏者体验按照自己的意愿调配游戏的背景音乐。当然,这种节目要有美丽的动态画面相配合,SCE 替玩家选择的是海豚在各种不同地形的海域游弋之景象。你可在配妥乐曲后控制海豚于五光十色的海底自由自在地畅游,让视觉与听觉同时得到美的享受。虽然从角色到背景都采用 POLYGON 贴图,但由于制作得异常精细,在画面效果上给人以超凡脱俗的感觉——连那些海底的珊瑚、海草以及热带鱼群都是如此的栩栩如生,充满了动感和立体感。SCE 的尝试无疑是成功的,使我们感到游戏机不仅仅是提供给大家 GAME 的机器,它更能够把绚丽多彩的幻想世界展现在人们面前。

○阿兰多拉

RPG/97年4月发售/单人模式

提起曾为MD主机上经典动作RPG《皇帝的财宝》绘制人物形象的漫画家玉木美孝，想必大家并不陌生，今次的《ALUNDRA》的故事创意及原画设计亦由他来负责，据玉木氏介绍，这部SCE的首部A·RPG的系统设定及故事也正是建立在《皇》的续作构思基准点上的。该作的游戏版图十分之大，地形背景的原画多达三千余张。主人公是有着"梦猎人"称号的勇者阿兰多拉，当人们被恶梦困扰的时候，他就会用特殊的魔法使自己进入那谜一样的梦境，与梦中的恶魔战斗。这是一款十分重视视听效果及趣味性的A·RPG，有着高难度的动作设计和曲折而耐人寻味的故事情节。游戏中会时常出现一些颇为难解的谜题，不费一番脑筋去思考的话根本甭想一帆风顺地前进，而"奇想"往往是过关的关键。

○妖精战士·怪物篇

SLG/97年发售/单人模式

SCE预定于夏天发售的这款游戏实际上是与《妖精战士Ⅱ》相"匹配"的，需借助其进度记录才能游戏。大家还记得《Ⅱ》故事中那些被魔法师丽莎降服的妖魔鬼怪吗?这些俘虏是可以当作已方伙伴来使用的，最多可收到九百九十九名。每种魔怪都有各自的属性和战斗方式，如刻意"培养"，并不比主人公一行逊色多少。过去游戏者往往为了锻炼主要角色的等级，而放弃对怪物们的使用。为弥补这一"损失"，《怪物篇》诞生了。该作正是意欲让玩家以怪物伙伴作为主要培养对象，从整体看是《Ⅱ》的一部分，从独立角度出发又是一部怪物育成作品。节目中安排了许多专门对应怪物的学校和斗技场，剧情方面也有新的设定。如你对《妖精战士》系列十分喜爱，就请期待着这一独特作品的推出吧!

○3D万花筒

ETC/97年6月发售/单人模式

与《深渊》一样，这不是一支GAME，而是充满新感觉的三维动画欣赏专集。SCE在近一段时期以来一直探索着PS在新概念、新形式领域的发展，不久前获得成功的作品《IQ大挑战》和《啪啦啪啦·啪》就是这样的例子。这些节目超出了传统GAME的范畴，然而在目前还只能把它们归于"ETC"一类。《3D万花筒》运用了PS的高解析度及极限色彩模式，可自由调用由十六种立体几何形搭配组合出变化万千的美丽图案，并伴以动听的BGM。其三维图形的形态和色彩可根据音乐的旋律产生变化，而能否成功地演绎出绝美的画面就要看你对多边形的组合与设计了。

○浪客剑心·十勇士阴谋篇

RPG/97年秋发售/单人模式

作为一部受到好评的长篇漫画，《浪客剑心》想必是大家比较熟悉的。去年年底，SCE发售了一款名为《剑心·明治剑客浪漫谭-维新激斗篇》的格斗类游戏，其中加插了大量高品质的动画，那正是根据同名剧场版卡通片剪辑而成的。之后，SCE又公布了以《剑心》故事为题材的RPG——《剑心·十勇士阴谋篇》，从目前公布的画面来看，这部作品显然是一款十分正统的角色扮演类游戏。该作是以日本明治维新时期为时代背景的，剧情方面则围绕绯村剑心的冒险故事展开。值得一提的是，此作的人物、场景都描绘得颇为细致，战斗画面类似于2D对战类游戏，当角色使用各种必杀技时画面将更加华丽，良好地刻划出战斗场面的激烈与精彩。

SME

全称为Sony Music Entertainment，索尼音乐娱乐公司。作为SCE的出资商之一，在软件制作方面的实力相当雄厚。虽然推出的作品不多，却在尖端技术运用方面用功颇深，给人以"慢工出细活"的印象。尤其在游戏音乐的制作上，把PS主机的音效机能发挥得淋漓尽致，其水平是非一般软件制作机构能及的。

主要作品

○九龙风水传

AVG/97年2月发售/单人模式

《KOWLOON'S GATE》从予定到发售经过了两年时间，开发周期未免有些太长了吧!然而游戏还是做得非常出色的，那丰富的内容以CD-ROM四枚组来制作也并不显得夸张。四张光盘分别被冠以青龙、白虎、玄武、朱雀的名字，可能是代表着传说中的四神兽吧。游戏以第一人称及主视点3D移动的形式进行。作为主人公的你将被送到因神话传说而闻名世界的中国古城——九龙，对在那里出现的一系列不可思议的超常现象作探索。该作的美工风格细腻而独特，故事方面属于完全的幻想题材，并带有极强的神秘色彩。当你深入到游戏中，你会发觉这个作品的剧情结构竟如同一部长篇小说般庞大，而无论是与各角色对话时(必要情节有人语配音)还是漫步于街市之上，画面完全以流畅的动态3D CG来表现，带给游戏者身临其境般的真实感。这实际上正是SME运用PS主机所独有的JPEG数码解压技术的结果。在音效方面也同样用了较高级的制作手段，游戏中的音乐随场景转换而发生变化，时而深沉幽远，时而如泣如诉，抑或高亢激扬，抑或轻快欢愉，都从情绪的角度出发，极好地衬托出了主人公处在各种不同环境中的气氛。

SQUARE

享有"RPG之王"称号的史克威尔是业界中最有影响力的软件商之一。说史氏在软件制作方面能做到全面影响一部硬件在市场上的地位，这话是不无道理的。PS目前能够取得这样的成绩，除SCE自身的努力之外，得到象史克威尔这样的著名厂商在软件方面的支持，也是不可或缺的重要原因。SQUARE这个名字之所以受到人们的高度评价，不仅因为它在角色扮演类游戏方面出类拔萃的成就，亦源于其在软件制作上不断推陈出新的主导思想和确保软件质量的一贯作风。史氏在RPG、SLG设计上始终坚持"大作主义"，对游戏的剧本、美工等方面的要求极为严格。拿不久前的《最终幻想Ⅶ》来讲，从资金投入到设计制作，与其说是在做GAME，倒更不如说是在完成一部影视"大片"。此外，史克威尔的作品在欧美也是极受欢迎的，其代表作《最终幻想》系列、《圣剑传说》系列等均为欧美玩家普遍推崇的作品，看来史氏在不同国家与地区之间的文化共通及互融性方面也是做得相当成功的。

主要作品

○最终幻想Ⅶ

RPG/97年1月发售/单人模式

这是史氏在PS主机上出品的第一部大作RPG，在此之前的《FF》系列一直是于任天堂红白机和超任十六位机上发售的。从发布到发卖经历了相当长的开发周期，而其间的日本游戏期待作排行榜冠军一直非《FF Ⅶ》莫属。发售后的第一周即创下二百零三万片的销量记录，到目前为止(截稿时间5月20日)已突破三百一十万大关，藉此史氏再次向世人展示了它在软件制作实力上的优势。近未来时代背景、唯美主义美工风格和三张CD的大容量，构成了《FF Ⅶ》的世界。当它倾倒无数玩家之时，也成为SQUARE在游戏形式变革方面成功的力证。"变2D为3D"，并不指视点上的变化，而是整体游戏画面构造上的变化。一个厂家赖以成名的RPG巨作率先使用POLYGON人物和CG背景，这是需要软件制作者在GAME形式更新上的前卫思想的。《FF Ⅶ》使我们看到了3D

世界的广阔美丽，也为它之后的史氏大作空间概念立体化打下了基础。让我们期待着 SQUARE 在这全新的领域日渐迈向成熟与完美，以创造更多的奇迹吧。

○TOBAL 2

对战 ACT/97 年 4 月发售/双人模式

若说《TOBAL NO.1》是一炮打响的优秀对战 ACT，笔者并不完全认同，仅管它在销量上取得了很大成绩，却有着许多不成熟及不成功的地方。然而《TOBAL 2》的出现，却真正可以称得上是史克威尔在格斗新域初步发展后所获得的大胜利了。虽在市场淡季发售，却仍于销量榜上夺冠；从画面、音效到趣味性和操作手感皆非常出色，与前集可说是天壤之别。不可否认，《TOBAL 2》从当今最成功的《铁拳》系列、《VR》系列甚至是 2D 的《街霸》系列中借鉴了许多东西；然而现今的成功之作不都是吸收他人之优点以完美自身的吗？更何况史氏在《TOBAL 2》的制作中重点面对的是自己独创的要素。在游戏中区别于对战模式的另一组成部分——冒险故事模式中，你将领略到一个相当庞大的 A · RPG GAME，其完全随机性十分类似于 RPG 名作《风来之西林》，剧情方面则颇为吸人入胜。这样看来，《TOBAL 2》的类型应定性为对战 ACT + A · RPG 才对。此外，游戏中对"捕获敌人"的设计也是非常有趣的，在迷宫中把"捕获石"抛到体力值所剩无几的敌人身上，即可在格斗通关及对战时使用该角色。最多可捕获一百七十四种之多，加上二十来位主要角色（包括隐藏人物）就有将近二百个可选择使用的人（怪）物，成为史上可选用角色最多的游戏。而且，每种"捕获战士"都有各自独特的技艺（甚至是摔技），当你与玩友操纵着那些古灵精怪的家伙"对练"时，是否体会到史克威尔的匠心独运之处呢？

○最终幻想 · 战略篇

SLG/97 年 6 月发售/单人模式

对于酷爱战略模拟类的玩家来说，想必对这款《FFT》的期盼一直是要超过《FF Ⅶ》的。可爱的 Q 版人物造型、曲折而多分枝的情节以及超美丽的片头 CG，都令《FFT》迷们沉迷其中，乐此不疲。该作以幻想中的古代欧洲大陆为舞台，在被称为"狮子战争"的跨世纪大战中，"南天骑士团"和"北天骑士团"的两方骑士展开了他们漫长的战斗生涯。游戏者将作为一名成长中的骑士，去体会由信念、勇气与友情交织而成的人生之路。随着战斗队伍的不断壮大，角色中所出现的新"职务"也越来越多，如剑士、魔法师、算术士等，要让他们在各司其职的情况下于战斗中反复磨练本领，真正发挥出各自的专长才行。

○新浪漫沙加(SAGA FRONTIER)

RPG/97 年 7 月发售/单人模式

虽然没有《最终幻想》系列那么出名，《沙加》系列却也属于浪漫风格的经典巨作。美工主笔依然是小林智美，只是游戏人物设计变得十分"卡通"角色制作上也没有沿用多边形而是采用 CG。从目前的开发画面看来，《SAGA FRONTIER》的背景画面的美丽程度比起《FF Ⅶ》是有过之而地不及的。有人认为这是一种"死"背景，"缺少动感"。但实际上，只要设计得体，这种背景制作方式是很有优势的。真正领略过《FF Ⅶ》的玩友都知道，这种类似于逼真图画"的 CG 背景由于制作极为精细，象真度高，已能使人摆脱"不动"的观感，而对之产生富于立体感和纵深感的印象；更何况这些 CG 中很多都带有动态结构，如被微风轻拂的枝叶，潺潺的流水，飘动的旗帜和转动的风车，运作中的机械、电梯或拆岸的波浪，都是既细腻而又富动感——这种场景描摹方式实际上是很能够真实地反映出环境样貌的。《沙加》系列作品的最具魅力之处，恐怕就是它那种"海阔凭鱼跃，天高任鸟飞"的浪漫意境了。另外，在战斗中不断领悟新技能也是颇为有趣的设计。

○前线任务 · 命之抉择

SLG/97 年夏发售/单人模式

《前线任务》系列终于搬上了 PS 的舞台，这不能不说是令人振奋的消息。现时只看到了它的部分开发画面，从角色到场景完全以 POLYGON 制作，看上去十分富于立体感，也很细致。虽尚未公布人物肖像，单是那些巨大的机甲战士已给人非常"劲"的印象。战斗模式与前作相比大大不同了，变成了真实时间制（即时战斗）的设定，是好是坏呢？还是等它发售后再下结论吧。

NAMCO

作为老牌街机出品商，NAMCO 的技术实力自然是无须多说的。从加盟 PS 至今，推出了多款街机移植作品，其移植度之高令人惊目，甚至于有"120% 移植度"之说。虽然 PS 主机性能是与 NAMCO 的早期街机底版互换的，但在接触其游戏时也确实能感到 NAMCO 对它所支持家用机的一番良苦用心——往往在移植作中加入新的内容，令玩家更添一份惊喜。

主要作品

○魂之利刃

对战 ACT/96 年 12 月发售/双人模式

《SOUL EDGE》就是那款被称为"120%"移植到家用机上的作品。如你见过该作的街机，你会发现首先从画面的细腻程度上已是 PS 版的《魂之利刃》占了上风。的确，NAMCO 在家用机版本中加入了许多街机所没有的新要素，其中包括另一套 BGM 和両游世界的故事模式。在片头的 3DCG 设计方面，《魂》就更有着出众的表现。当初《铁拳Ⅱ》的片头已是叹为观止，如今又做出了高画质 CG 电影般的开场 DEMO，其美仑美奂的画面与出色的歌曲相配合，足以令每个看到它的人感叹不已。在 NAMCO 的 3DCG 中，人物形象之栩栩如生，动态神情之逼真自然已达到了很高的境界，给人以"真的拥有生命"之感觉。内容方面，想必大家对那刀光剑影的精彩场面也都已领略过了。值得一提的是该作的结尾（每人通关后的结局）并没有沿用《铁拳》那样的 CG 片段，而是采用了会随机出现变化的 POLYGON 画面，这也算是 NAMCO 在剧情处理方式上的一种新的尝试吧。

○时间危机

STG/97 年 6 月发售/单人模式

该作不但在题材方面从街机移植，就连那把街机用的光线枪也被"移植"到 PS 上。《TIME CRISIS》是一部在游戏感觉和视听效果两方面都十分出色的节目。作为一名特殊身份警探的你要以解救人质、消灭黑帮头目为目的独闯黑势力的大本营——一座布满危机的古堡，在限定时间内干掉所有与你相遇的敌人。当你握紧那把光线枪、与敌人展开激烈的战斗时，你会发觉一种异常强烈的紧迫感始终伴随着你；而当那些汹汹来袭的家伙——被你这个"神枪手"击倒时，又会产生十分爽快的感受。虽然这个游戏不能两人同时进行，但那种"孤身闯龙潭"的感觉也是颇为独特的。

○命运传说

RPG/97 年内发售/单人模式

NAMCO 早先在超任上发售的《幻想传说》正是这个节目的前作。当时，《幻》是唯一一个对应 SFC 的 48M 大容量 RPG，其精美的画面及动人的剧情，使之受到业界的很高评价。今次 NAMCO 又把这一力作的续集搬上了 PS，着实令人期待。美工方面将不再由藤岛康介负责多少让人感到遗憾，而系统设定和战斗画面的风格则没有太多变化。

○铁拳Ⅲ

对战 ACT/发售日未定/双人模式

NAMCO 的街机牌王终于在 PS 上有了预定,这消息足以令拥有 PS 的《铁拳》迷们兴奋不已。以目前的街机画面看来,Ⅲ代无论人物还是场景都比Ⅱ代有了大幅提高,而更关键的是《Ⅲ》那超丰富的动作(招数)设计和更多的新系统是《Ⅱ》所无法比拟的,如倒地偷袭、撑落站立等全新的要素和在防御反击方面更加细腻的转换设计,都使这一对战类作品更真实、更完善。《Ⅲ》的家用机版本会有比《Ⅱ》漂亮得多的片头 CG 吗?会有象《Ⅱ》那样多的隐藏人物吗?在 PS 上的《铁拳Ⅲ》推出之前,这一切仅仅是猜测而已。

KONAMI

可以毫不掩饰地说,柯那米是笔者最喜爱的软件公司(仅限本人意见)。若问原因,两个字——"快乐"。柯那米的游戏的确能真正使人感到快乐。柯那米不但是最早、最有实力的游戏出品商之一,而且它的软件无论从画面还是音乐上总是带给人们一种身心愉悦的感觉,而且从创业至今一如既往地沿袭这种节目制作风格。即使是在《恶魔城》这样"黑色调"的游戏中,也以种种高明的手法令游戏者感觉不到更多的沉闷与压抑,却能够把主人公所处环境的险恶与战斗时的紧迫感表现得淋漓尽致,做到这一点实在是很难得的。此外,KONAMI 也是优秀体育类节目的标志,尤其是足球游戏方面,在 PS 上推出的几款作品均受到了玩家的很高评价。

主要作品

○恶魔城·月下的夜想曲

ACT/97 年 3 月发售/单人模式

该作说是"ACT",其实加入了许多 RPG 的要素。主人公不再是手持神鞭的西蒙或理查德,而是以剑为武器的吸血鬼伯爵德考拉之子阿尔卡德。这位贵族青年虽然有着一半的吸血鬼血统,在游戏里却是正义的化身。你要操纵阿尔卡德斩妖除魔,向恶魔城的城主、主人公的父亲——德考拉宣战,并重新封印这个为害人间的恶魔之王(这也算得上是"大义灭亲"了吧)。本作沿用《恶魔城》系列一贯的横版闯关系统,掺入了许多解谜内容与装备、道具概念,可以提升等级、买卖物品,甚至还能召唤魔兽与精灵,说其是一款十足的 A·RPG 也是毫不过分的。游戏画面可说是行云流水,主人公飘逸的英姿给游戏者留下了很深的印象。而在音效方面,该作也的确突出了"夜想曲"的内涵,或悠扬婉转,或紧扣心弦,令人久久难以忘怀。

○沙罗曼蛇Ⅱ

STG/97 年 7 月发售/双人模式

《沙罗曼蛇》系列一直是 KONAMI 的射击类重头作。街机的《Ⅱ》更是以火爆的场面、富于节奏感的音效和动人心魄的游戏感著称。虽然 KONAMI 还未公布太多的家用机开发画面,却已决定于近期就推出了,看来是早有"预谋"的。想想能在家中领略到《沙罗曼蛇》那一份独特的射击爽快感,着实令人心动。

○合金装备

ACT/97 年内发售/单人模式

对《METAL GEAR》你可能并不熟悉,但若提起早在 FC 时代大受好评的冒险类作品《燃烧战车》,你该不会感到陌生了吧。不错,这款 KONAMI 暂定于年内发售的巨作正是《燃烧战车》的沿续,也是笔者最期待的游戏之一。KONAMI 的节目制作者在这部全新系统的作品中倾注了很多心血。从目前公布的画面看,它的视觉效果是非常出众的,与 PS 上另一部 AVG 大作《生化危机》相比,不同之处在于其背景也同人物一样采用 POLYGON 制作,不但能变换视点,更细致入微地刻划出场景的样貌。虽然厂家把该作定性为"ACT",却在节目中融入了更多的 AVG 要素。游戏中最具魅力之处,我想应该就是那种巧妙地周旋在敌人中间的真实感觉了。主人公为了消灭掌握核武器的恐怖分子,只身进入敌人的据点,与歹徒们展开全面的生死较量。看着画面上手持超现代武器的主角之飒爽身姿,难道你就不想体会当"孤胆英雄"的感受吗?

○心跳回忆 2

SLG/发售日未定/单人模式

《心跳回忆》始终都是 KONAMI 推出的最成功的恋爱育成类作品。其清纯健康、明快自然的格调受到了业界的一致好评。在 PS 版《心跳》创下了惊人的销量之后,KONAMI 又发布了《心跳 2》的消息,只是尚未公布任何开发画面。二代的美工水平和内容会比前集更优秀吗?还是让我们拭目以待吧。

○幻想水浒传Ⅱ

RPG/发售日未定/单人模式

属于 PS 上早期 RPG 作品的《幻想水浒传》曾迷倒了无数玩家,近期 KONAMI 又宣布将推出该作的续集。《幻》是以动人的剧情、庞大的战斗队伍(伙伴多达一百零八人)和华丽的战斗画面著称的。续作将在延续一代各方面风格的同时,增添许多新的内容,系统设定也将有所改变。虽然发售日尚遥遥无期,但以 KONAMI 的实力,相信这一作品推出时是不会让大家感到失望的。

○恋爱骑士

SLG/发售日未定/单人模式

KONAMI 将与因广井王子的大名而倍受业界瞩目的"红色系统"(RED COMPANY)合作,为 PS 出品三款力作,第一部就是这个《恋爱骑士》,属幻想题材的恋爱模拟节目。与《心跳》不同之处在于,这一作品在以"纯真爱情"为主题的同时还带有浪漫奇幻的神话色彩。因此,无论你是《心跳》迷还是 RPG 爱好者,都会对这款富于新意的游戏产生兴趣的。

<另>

除了上述几家厂商,在 PS 的游戏制作阵营中还有许多具有雄厚实力的著名软件公司,由于篇幅所限不能一一详列,在下面的文章中仅以"一句话简介"的形式把它们近期的代表作介绍给大家。

CAPCOM

主要作品

○星际悍将

对战 ACT/96 年 10 月发售/双人模式

○浪漫之梦·虹色町的奇迹

AVG/97 年 6 月发售/单人模式

○龙与地下城Ⅰ&Ⅱ

ACT/97 年夏发售/双人模式

○街霸合集

对战 ACT/97 年夏发售/双人模式

○超级漫画英雄

对战 ACT/97 年 7 月发售/双人模式

○街霸/EX Plus α

对战 ACT/97 年 4 月发售/双人模式

○龙战士Ⅲ

RPG/97 年夏发售/单人模式

○生化危机 2 （2CD）
AVG/98 年春发售/单人模式

TAITO

主要作品

○超能力大战
对战 ACT/96 年 10 月发售/双人模式
○镭射风暴
STG/97 年 1 月发售/双人模式
○追魂电
RAC/97 年 2 月发售/单人模式
○斗士本能
对战 ACT/97 年 4 月发售/双人模式

TAKARA

主要作品

○斗神传 3
对战 ACT/96 年 12 月发售/双人模式
○Q 版赛车 2
RAC/97 年 2 月发售/双人模式
○海底宫殿之谜（2CD）
AVG/97 年 3 月发售/单人模式
○圣痕之祖卡
RPG/97 年 4 月发售/单人模式
○魔法学校（2CD）
SLG/97 年 5 月发售/单人模式
○祖尼迪卡之猫
AVG/97 年 5 月发售/单人模式

ASC Ⅱ

主要作品

○真爱物语
SLG/96 年 11 月发售/单人模式
○3D 飞行工具箱
ETC/96 年 12 月发售/单人模式
○RPG 工厂 3
ETC/97 年内发售/单人模式
○火星物语
RPG/97 年冬发售/单人模式
○月球
RPG/97 年秋发售/单人模式

ENIX

主要作品

○勇者斗恶龙Ⅶ
RPG/发售日未定/单人模式

BANDAI

主要作品

○高达 0079 · 地球战争（2CD）
AVG/97 年 4 月发售/单人模式
○次回目地 · 恋之千年王国
SLG/97 年 6 月发售/多人模式
○龙珠 GT
对战 ACT/97 年夏发售/双人模式

BANPRESTO

主要作品

○地狱先生努米
ETC/97 年 5 月发售/单人模式
○魔导都市阿尔比斯
RPG/97 年夏发售/单人模式
○疾风少年
ACT/97 年 7 月发售/双人模式
○铳梦
RPG/发售日未定/单人模式

KOEI

主要作品

三国无双
对战 ACT/97 年 3 月发售/双人模式
○天国浪漫曲 2
SLG/97 年 4 月发售/单人模式

SNK

主要作品

○侍魂 · 剑客指南书
对战 ACT/97 年夏发售/双人模式
○合金弹头
ACT/97 年夏发售/单人模式
○真说侍魂 · 武士道烈传
RPG/97 年 6 月发售/单人模式
○饿狼传说 · REAL BOUT SPECAL
对战 ACT/发售日未定/双人模式
○侍魂 · 天草降临
对战 ACT/发售日未定/双人模式

HUMAN

主要作品

○钟楼 2
AVG/97 年 12 月发售/单人模式
○恐怖寻求症 · 续篇
AVG/97 年内发售/单人模式

BMG

主要作品

○蜘蛛
ACT/97 年 2 月发售/单人模式
○凯恩的遗产 · 吸血鬼复仇记
RPG/97 年 2 月发售/单人模式

EAV

主要作品

○模拟公园战棋版
ETC/96 年 12 月发售/多人模式
○新 · 模拟公园
SLG/97 年 4 月发售/单人模式
○遁入黑暗
ACT/97 年 5 月发售/单人模式

VIRGIN

主要作品

○时空游侠
ACT/96 年 12 月发售/单人模式
○加米拉 2000
STG/97 年 4 月发售/单人模式

XING

主要作品

○海腹川背 · 旬
ACT/97 年 2 月发售/单人模式

YANOMAN

主要作品

○RUNABOUT 赛车
RAC/97 年 5 月发售/单人模式
○正义之纹章 2
S · RPG/97 年 4 月发售/单人模式

TGL

主要作品

○来自蓝色之海的少女
RPG/97 年 4 月发售/单人模式
○远方故事 · 四封印
RPG/97 年 5 月发售/单人模式

TECHNO

主要作品

○纽路德之谜
RPG/97 年 5 月发售/单人模式

文/L.G.Y
责编/BLUE



最终幻想的世界

(二)

THE WORLD OF FINAL FANTASY



文/DRAGON & KING 责编/DRAGON

系列中水晶的变迁

水晶的诞生

FF前几作中，水晶有着极重要的地位，在剧情中，持有水晶便意味着拥有了能控制自然的力量。

在FF1中，与主人公对立的卡奥斯(混沌)，在水晶失去了光辉时，便乘机改变了自然的模样，使失去了地水火风能量的世界陷入一片绝望之中。因而主人公们的目的便很明确了：打倒地水火风的卡奥斯，取回水晶的光辉。在这里，取得水晶有明确的目的性，而且限定了4颗水晶的数目。在Ⅱ代中，与Ⅰ代同样将水晶做为已消灭的东西，剧情中最大的目的依然相同没有什么变化。另外，从Ⅰ人开始将水晶作为能源之源的重要意义也保留了下来。随剧情发展，主人公们的目标由守护水晶转移到消灭邪恶的元凶卡奥斯。而这里的卡奥斯是从2000年前，用水晶之力来到这里的。

确立职业系统

FF系列中所采用的被称之为系列特征之一的职业系统，由Ⅲ代正式确立起来。除了水晶本身的重要意义之外，得到水晶时，角色还可以借助沐浴水晶的光辉而进行转职，入手的水晶越多，可以转职的种类也就越多。因而从Ⅲ代起，水晶开始较大幅度地增加数量，对玩家而言，增加了一种收集的乐趣。到了Ⅴ代，虽然水晶，被魔石代替，仍保留着转职系统。

从Ⅰ代开始，要去寻求的水晶一定有守护者存在，并且主角们通常只有与他们(或它们)苦战后获胜才能拿到水晶，继而拿到新职业，想必对玩家而言，这种方式更有成就感吧！守护水晶的对手们均各有不同的属性和作战方式、习惯，尤其在FF中，这样的设置更要求玩家用“头脑”来作战，如果不能发现和抓住对方的弱点，无论拥有多强的角色也难以取胜。对于战术灵活多样性的要求使得能令角色转职及辅助战斗的水晶，更具有特殊意义。

守护的与失去的

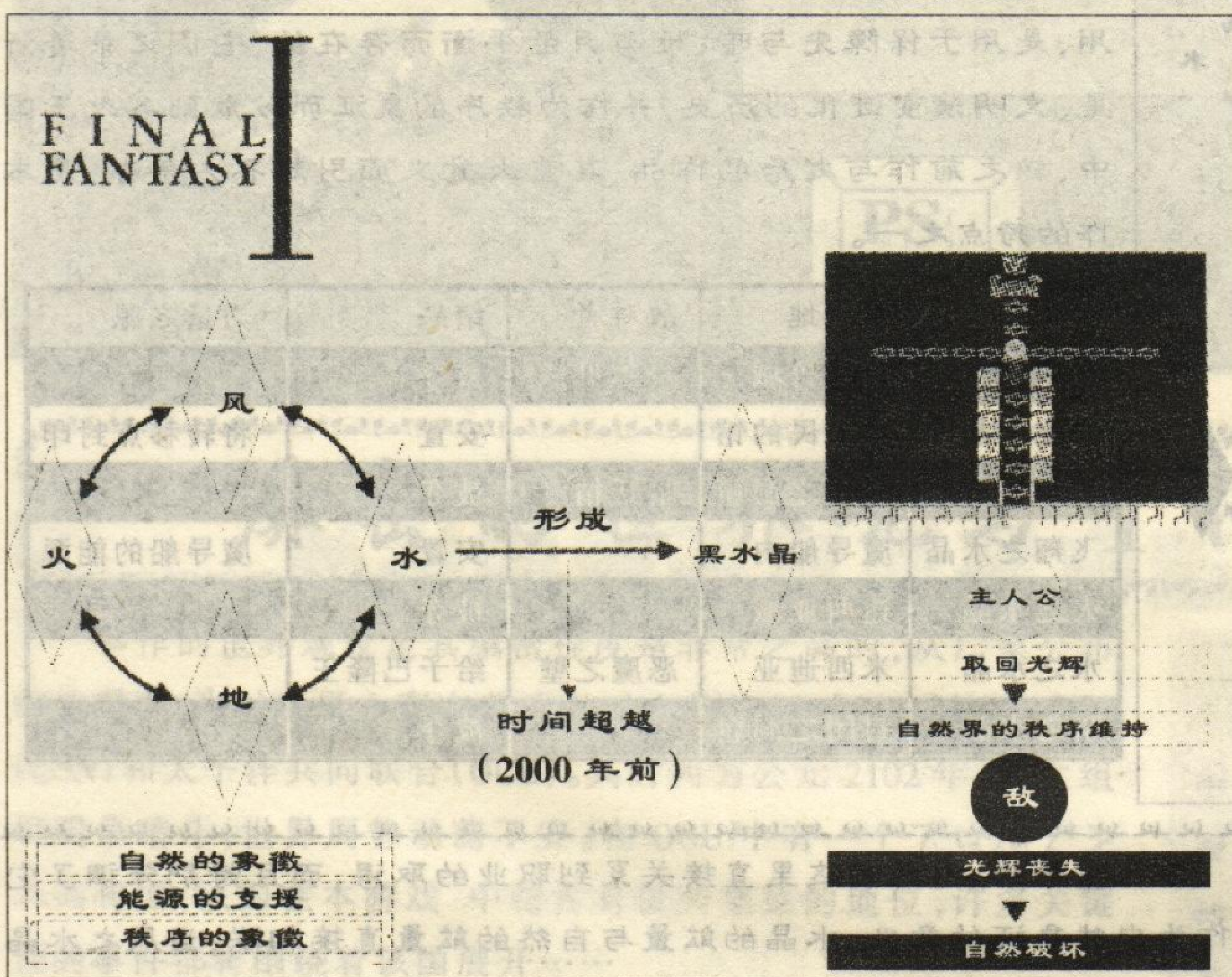
在情节方面，水晶对游戏中整个世界的意义，也是随一代一代推出而不断变化的，它们在游戏中所处的地位亦出现了非常大的转变，这一转折点可以说集中在Ⅳ代。至Ⅲ代推出时，都遵循一条主线来设计情节，即敌方大魔王派出部下们去对水晶进行破坏或施加影响，而主人公们使要去阻止这些活动，去维护善与秩序的象征——水晶。但在Ⅳ代开始，水晶由一种象征变成了一种工具，既可为主人公所用也可以被敌人使用，展开的剧情亦变为互相争夺的模式，和平与秩序的关键便成了主角们自身而不再是水晶。在Ⅴ代中，更出现了水晶被敌人破坏的情节，为此，主人公们面对一个破碎的局面时，要考虑的目标便成了“守护下一个可能失去的事物”。这样的变革增加了剧情的复杂性，也可以说，这是因为整个游戏业在成长，导致RPG类的情节普遍加长的产物。

向魔石的演变

在Ⅴ代中升华的水晶这一概念及其关联的系统变革，使情节的方向性有所转化，世界观亦发生变化。到了Ⅵ代时，更出现了一次大规模演变，这就是取代了水晶，外型上与水晶感觉相似，凝聚了幻兽之力的“魔石”的登场。而原来由水晶而确立的很多系统、设定及要素，被魔石继承了下来。首先是作为“要守护、要夺回的重要物品”而存在；其次是“能量之源”的意义，在召唤幻兽之余，还是可以习得魔法的宝物，均与“Ⅴ”中水晶所持的意义相同。另外，虽然不再只是初期的“地、水、火、风”属性，变成了有各种性质的群落，但究其根源，仍是从自然万物而来。

因此可以说，水晶＝最终幻想的说法虽已不再成立，但其本质与精髓，已被用不同的形式继承下来。看看Ⅶ代中的魔晶石，相信大家都会同意这一点。

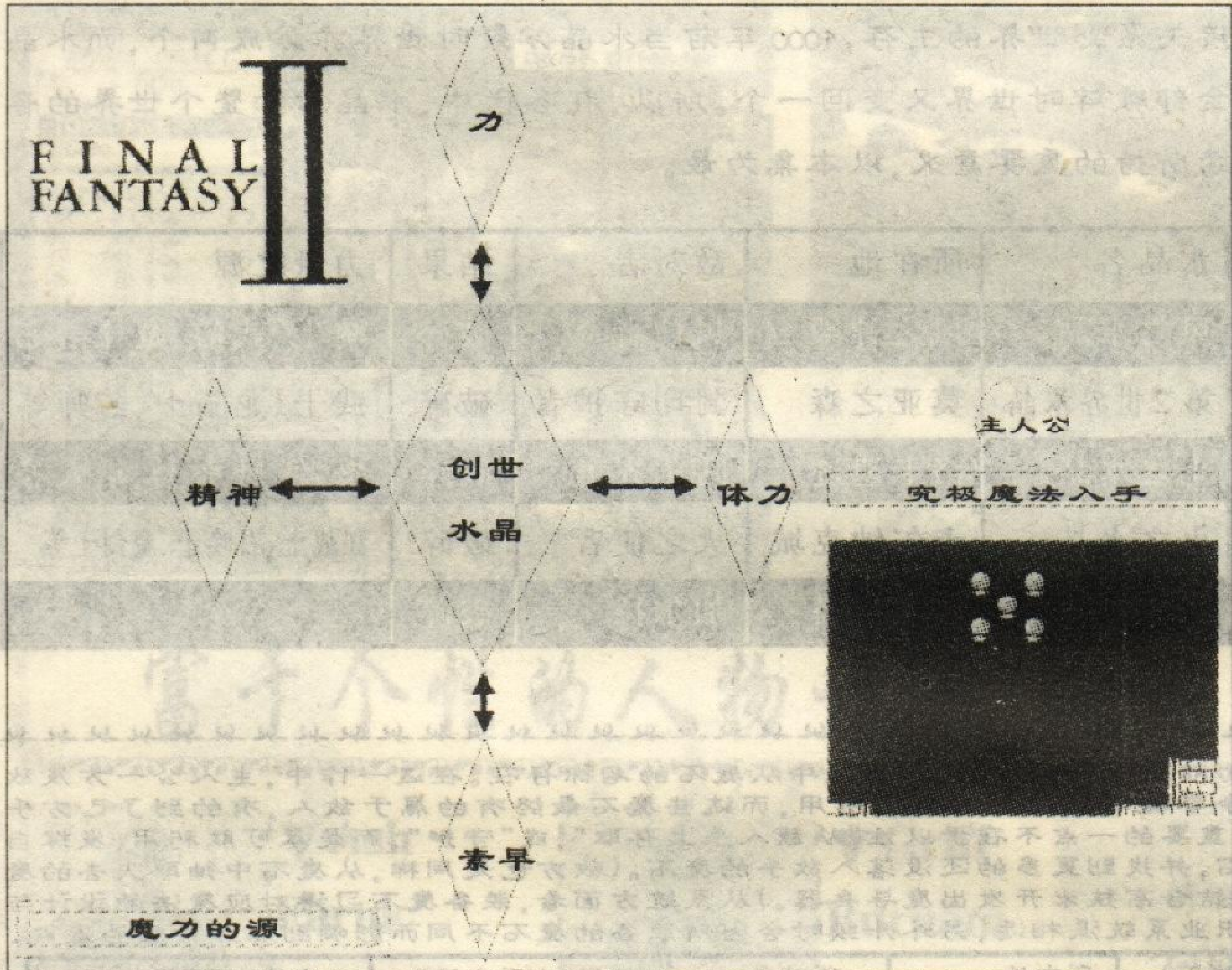
以下的内容里，我们将FF各代中的水晶分别列出表，供朋友们核对。



水晶在各代的变化由此开始

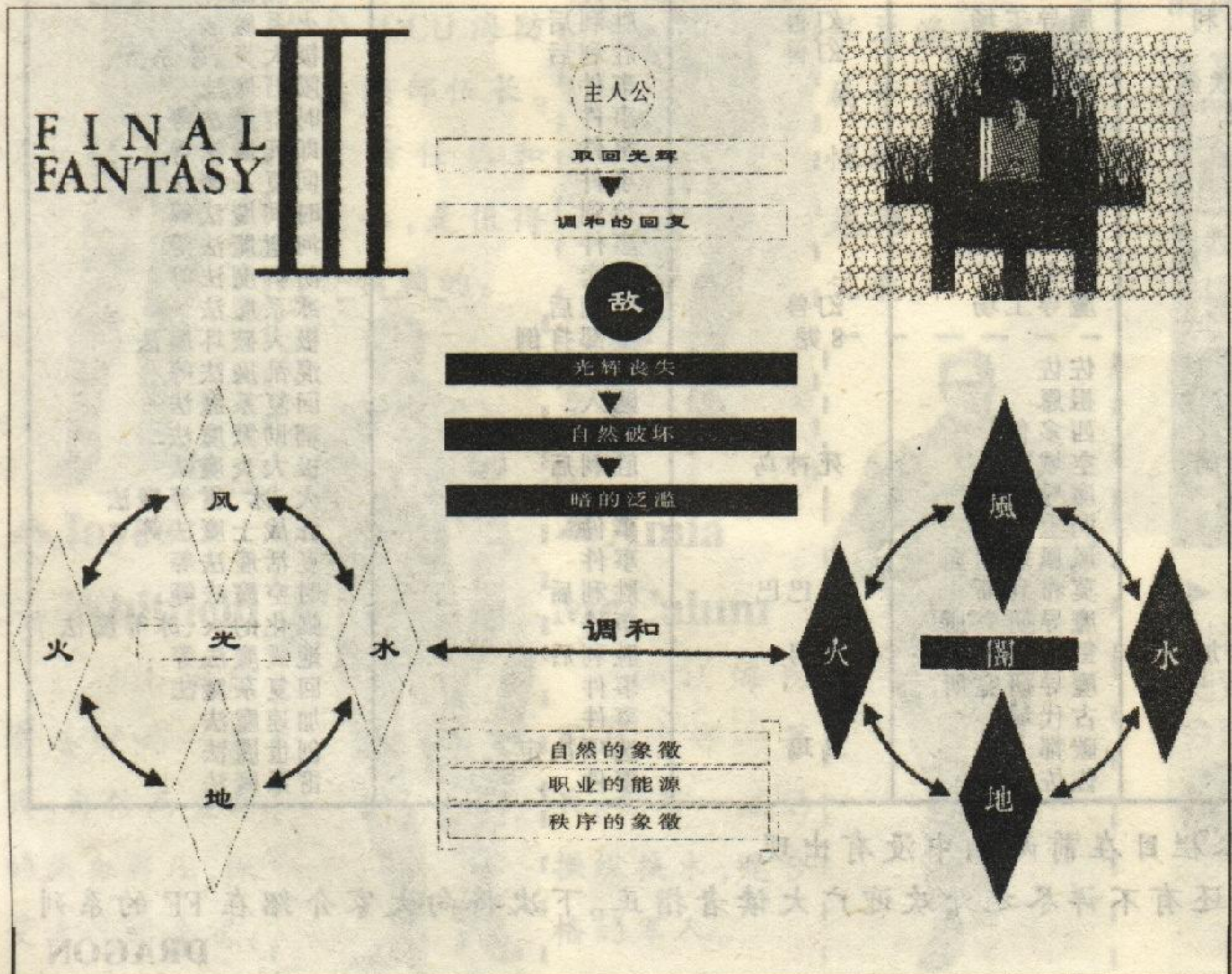
FF Ⅰ中，四颗水晶是被安置在与其各自属性所对应场所的。而在这些水晶的周围所出现的敌人，各自抱着其独特目的。如在最初所出现的敌方BOSS，便是要让土之水晶的光辉消失，使大地变得腐烂。而在各水晶的周围，企图阻止主角们的敌人也是对应水晶的各种属性而配置的。当最终解放了所有的水晶时，可以借助那种能量前往2000年之前的世界，探寻能量之根源。

水晶名	所在地	敌对者	结果
风之水晶	浮游城	迪亚马特	重放光辉
土之水晶	地之洞窟	利其	重放光辉
火之水晶	古尔古火山	马利利斯	重放光辉
水之水晶	海底神殿	克拉肯	重放光辉



Ⅱ代中的水晶，完全是使角色提升数值与状态的媒介，对于整体的情节，没有什么重要的意义，但亦是不可或缺的。首先，要打败最终BOSS——皇帝时所必要的创世魔法，便是从水晶处得来。而且伴随这些水晶入手也会展开一些特别重要的情节，并除了创世魔法，还有可提升各项能力的水晶存在。总体而言，Ⅱ代的水晶之特殊性，便在于它们对情节的发展不起很重要的作用，与其它各代强调水晶对世界重要意义的做法不同。

水晶名	所在地	结果	力量之源
创世水晶	米西迪亚之塔	新能量入手	创世魔法
素早之水晶	同上	同上	速度上升
精神之水晶	同上	同上	精神力上升
体力之水晶	同上	同上	体力上升
力之水晶	同上	同上	力量上升



在本作中，由各种水晶结成群类的形式初次登场，也是从这一代起，确立了FF的水晶标准形态。在剧情最初的部分得到水晶光辉之力的主人公们，便从中拥有了最初可以转变的职业。此后得到各种各样的水晶，可以转职的种类随之也逐渐增加。各种属性的水晶，同样由各属性的敌人所守护着。在后半部分的情节中出现的暗之水晶，揭示了FF"光与暗相调和才是安定根源"的主题，同时主人公们得到了被解放出来的"暗之四战士"的帮助。最后，出现了黄金之水晶，这是由多卡独自造出的，系列中唯一的假水晶。

水晶名	所在地	敌对者	结果	力量之源
风之水晶	祭坛之洞窟	兰德塔尔	光之力入手	战士、武僧、魔导士等
风之暗水晶	暗之世界	地狱犬	暗之战士解放	
土之水晶	古之民迷宫	巨人提担	光之力入手	魔人、导师、幻士
土之暗水晶	暗之世界	亚特曼	暗之战士解放	
火之水晶	炎之洞窟	火之精灵	光之力入手	猎人、学者、盗贼等
火之暗水晶	暗之世界	双头龙	暗之战士解放	
水之水晶	水之洞窟	克拉肯	光之力入手	风水师、龙骑士、诗人等
水之暗水晶	暗之世界	艾奇多纳	暗之战士解放	
黄金之水晶	金色之馆	金幻士	碎裂	

FINAL FANTASY IV

被称作"水晶"的东西在这一作中，是系列里数量最多的。除了熟悉的地水火风四种外，还有在地底世界的暗之水晶共4颗，及在月世界中的月之水晶8颗。魔导船内有一颗。这些水晶的作用，是用于保障光与暗、地与月的平衡而存在的，它们记录着行星、文明演变进化的历史，并作为秩序的象征而分散到各大王国中，较之前作与之后的作品，其重大意义而引起各方争夺，是本作的特点之一。

水晶名	所在地	敌对者	结果	力量之源
风之水晶	法布鲁城	哥尔贝撒	被夺	
月之水晶	月之民的馆		安置	将转移点封印
土之水晶	磁力之洞窟	暗妖精	被夺	
飞翔之水晶	魔导船内		安置	魔导船的能源
火之水晶	达西亚城		被夺	
水之水晶	米西迪亚	恶魔之壁	给予巴隆王	
暗之水晶	封闭之洞窟		被夺	

FINAL FANTASY V

与Ⅲ同样，水晶在这里直接关系到职业的取得，而且特别强调了它作为自然象征的意义。水晶的能量与自然的能量直接相联，当风之水晶失去时，世界上不再有风；水之水晶失去时，水源变得枯竭污浊。水晶直接关系到世界的生存。1000年前当水晶分裂时世界亦分成两个，而水晶全部破碎时世界又变回一个。所以，在各代中，水晶对于整个世界的存续所持的重要意义，以本集为最。

水晶名	所在地	敌对者	结果	力量之源
风之水晶	风之神殿	风使者	破碎	骑士、武僧、魔导士等
第2世界水晶	莫亚之森	封印守护者	破碎	武士、龙骑士、药师等
土之水晶	洛卡遗迹	阿尔齐奥	破碎	忍者、风水士、猎人等
火之水晶	卡尔纳克城	火之使者	破碎	狂战士、召唤士、魔剑士等
水之水晶	活尔斯塔	加尔拉	破碎	

FINAL FANTASY VI

作为能量之源的水晶，在Ⅵ代中从魔石的名称存在。在这一作中，主人公一方及敌方均在争夺魔石欲使它们为已所用，而这些魔石最终有的属于敌人，有的到了己方手中。此时重要的一点不在于以往"从敌人手上夺取"，或"守护"，而是尽可能利用、发挥自己的魔石，并找到更多的还没落入敌手的魔石。（敌方也是同样，从魔石中抽取失去的魔导力，并结合高技术开发出魔导兵器。）从系统方面看，装备魔石习得对应魔法的设计与Ⅴ代的职业系统很相近，另外升级时会因所装备的魔石不同而影响到能力成长的重点。

水晶名(魔石)	所在地	敌对者	结果(入手方法)	力量之源(魔法)
审判之雷	多马	战魂	事件	圣魔法等
火神伊夫利	魔导工场	幻兽	胜利后	火系魔法
灵鸟	碳都雪原	幻兽	胜利后	极大炎、冰系等
奥汀(斩铁剑)	古代城		事件	陨石魔法
光之精灵	魔导研究所		事件	时空魔法等
魔之瞳	同上		事件	即死魔法等
琪麟	佐佐		事件	回复系魔法
音波鸟	孤鸟		拾到	时间魔法等
怪猫	佐佐		事件	河童魔法等
巨像	西多鲁		拍卖	防御魔法等
湿婆	魔导工场	幻兽	胜利后	冰系魔法
斗神		8龙	全部打倒	极大破坏魔法
塞壬	佐佐		事件	混乱魔法等
炽天使	祖恩		购入	回复系魔法
魔翼	西多鲁		拍卖	辅助繁魔法
圣龙巴哈姆	空域	死神鸟	胜利后	极大炎魔法
白鲸比斯	魔导研究所		事件	火、冰、雷等魔法
鬼怪	同上		事件	狂战士魔法等
不死鸟	凤凰之洞窟		事件	复活魔法等
银狼	莫布利斯	芬巴巴	胜利后	时空魔法等
魔波	魔导研究所		事件	强化的火、冰等魔法
蛇神米多加	雪男之洞	雪男	胜利后	地震魔法等
独角兽	魔导研究所		事件	回复系魔法
雷汀	古代域		事件	加速魔法
石中剑	碳都	乌玛	选项决定	创世魔法
雷神拉慕	佐佐		事件	雷系魔法

首先向喜爱此栏目的读者致歉，因为版面的原因导致本栏目在前两期中没有出现。

这两次将FF里贯穿系列的水晶作了详细的介绍，如果还有不详尽之处欢迎广大读者指正。下次将向大家介绍在FF的系列中"独特的文明"。

DRAGON



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS 斗士本能

北京 项晓强

使用四名隐藏人物

只要用主角 SOIROH 以 HARD 或以上难度完成游戏便可以使用四名隐藏人物：RAOUL、FARAHA、BARAZOCK、HOIHOI。

使用变形的角色

一、在标题画面时输入 10 次→，接着便会听到一下声音，这样在游戏中便可使用变成纸片的角色；二、在标题画面时输入 10 次←，听到效果音便能使用细长的角色；三、在标题画面输入 10 次 SELECT，听到效果音便可选用巨大化的角色；四、在选人后，按住×不放便能使用矮小的角色。

PS TOBAL 2

北京 项晓强

使用未捉到的怪兽

在任何模式中(QUEST MODE 除外)，在一只看到但又未曾捉到过的怪兽之上一格(但上一格的怪兽必须已经捉到)快速同时输入↓+○，这样就可以使用那些曾看到但又未捉到的怪兽。

角色可随时变大或变小

在任何模式中(QUEST MODE 除外)，当选择角色时同时按住 L2+R2，再按○来决定直至进入游戏才放手，这样在对战的时候，如果按 L2 键便可令角色越缩越小，相反如果按 R2 键便能随时令角色的尺寸变大。

HOM 的自爆

在任何模式中(QUEST MODE 除外)，选择 HOM 进行游戏。在对战的时候快速同时按下 L1、R1、↓、△，HOM 就会自己开动自爆按钮，这样该 ROUND 便会以失败结束。

PS 恶魔城 X～月下的夜想曲

上海 郭鑫原

一开始便有“AXE ARMOR”

在爆机之后，会发现在 SAVE 内多了一个日文字，如果用这个 SAVE 去重新开始游戏，签名时打上“AXE ARMOR”的名字，这样在开始时便会多出一件名为アックスアーマー的道具。

LCK 开始便增至 99+20

在爆机之后，重新开始游戏签名时打上“X－X！V‘‘Q”的名字，那么游戏开始时 LCK 便会增至 99+20，但其它能力会降的很低。

PS RUNNING HIGH 飞越巅峰

南京 吕君

使用隐藏人物及赛道

条件如下：一、先用六位角色以第一名的成绩完成所有赛道，会出现隐藏的赛道“ASTEROID”。

二、再用六位角色以第一名的成绩完成隐藏赛道“ASTEROID”，就会出现逆走赛道及隐藏 BOSS“MILITARIOUS”。

三、用“MILITARIOUS”完成所有赛道(包括逆走赛道)，就会出现四位隐藏人物——MAXIM、THUNDER、MARY、BABY。

改变 BGM

方法如下：一、在游戏的比赛途中按暂停，打开主机机盖拿出游戏 CD。

二、选择你喜爱的音乐 CD 放入主机内，盖上机盖。

三、解除暂停，继续进行比赛，这样在游戏过程中便可播放自己所喜爱的背景音乐，不过切记在比赛结束 REPLAY 时要换回游戏 CD，否则便无法继续进行游戏了。

PS SD 高达 G 世纪

重庆 田锦红

特别的签名

在 UNIT 表的画面中，在名字(ネーム)选项中，输入下表中的名字就会得到各种各样特殊的效果。

NAME	EFFECT
シン・マツナガ	阶级为大尉
リュウ・ホセイ	LEVEL3，阶级为大尉
カツレツキッカ	NT 为 70
フラウ・ボウ	LEVEL 1
ハロ	LEVEL 1
シャクティ	NT 为 90
B・ジョーガー	LEVEL 为 ACT 2
J・I・ダイヤ	LEVEL 为 ACE 2
K・エース	LEVEL 为 ACE 2
Q・T・スペード	LEVEL 为 ACE 2
キラルメキレル	LEVEL 5
リリーナ	LEVEL 1，阶级为大将
リョウ・ルーツ	LEVEL 5
デフ・スタルオン	LEVEL 5
ランドール	LEVEL 5
ガンス	LEVEL 5
ゴットン・ゴー	LEVEL 1，NT 为 0
ダニー	LEVEL 4
デル	LEVEL 3
デューン	LEVEL 3
ロンメル	LEVEL 4

UNIT DATA 变更

选择 ACTION BATTLE MODE，跟着在地形选择上拣选“地球浅滩”，然后选择“ユニット军”中的“デスネイビー”，紧按“L1”及“R1”再按“START”，就能自动进入 UNIT DATA 变更模式。

PS SUPER PANG COLLECTION 秘

石家庄　李园明

选关

进入“SUPER PANG”模式选择画面，选择“ツアーモード”，在游戏开始后按暂停，转到“PANG 3!”，再在模式画面中，按着↓来选“ノーマル”，这样就会出现选关画面。

选择高难度舞台

先在“PANG 3!”中选择模式画面内，按住 1P 及 2P 手柄的○、×、□，便可进入高难度舞台进行游戏。

PS DISRUPTOR 秘

保定　金明波

隐藏的指令

在地图表示画面中，按住 L1 及 L2 键，输入下表中的指令便会得到特殊的效果。

指令	效果
×□△△×○△×	子弹数目及超能力变成最大
△××○×△□□	体力回复
○○□○△××○	无敌
□△□□○□○△	全部武器及超能力完全装备

PS 超时空要赛 VF－X 秘

郑州　陈容

观看多边形战机

先 LOAD 任何一个爆机的 SAVE，在选择战机的画面中按△，进入 SAVE 位置再选择空白一格，此时便可观看各种多边形战机，同时也可自由变形或试用特别攻击。

SS 机动战舰 秘

西安　周彦明

与超强机器人决战

成功的追求フバル后完成游戏，在 OPTION 中的 OMAKE2 便会多了一项スコアアタック选择，此时要连续战斗 10 次，其间不能回复，最后便会遇到故事中的超强机器人。

SS 连锁商店 秘

大同　曾红林

免费申请烟、酒及药物牌照

条件如下：一、首先要选择开新便利店，但不去申请任何牌照。

二、然后在正式营业时，选择“改筑”。

三、画面中会问你是否申请牌照，此时全部选择○。

四、进入店铺选择画面时，按下取消键。

五、这样便可以免费取得烟、酒及药物牌照。

自动清洁

当便利店四周有太多垃圾而又难以处理时，要先行关店，在选择“内装”，这样所有垃圾便一扫而光。

SS 岬 KING 2 THE SPIRITS 秘

武汉　韩冬

特别的指令

先要在 MAGAZINE 看完全部广告，然后回到标题画面输入下面的任一组指令，成功的话便会听到一声效果音，这样将可以玩到不同的特殊 MODE。

指令	效果
按住“R”再顺序按“↑×8↓←↓→↓←↓”	会进行 ZERO 4 比赛，FREE BATTLE 是 1000 米，VSB 是 400 米
在比赛中进入 PAUSE MENU 同时按住 X＋Y＋Z 后输入→×12	那样车身会变得怪怪的银色，回 PAUSE MENU 按←6次可解除
按住“L”再顺序按“↑↓↑↓↑↓↓↑←→←→←→→”	出现所有隐藏车供选择
按住“X”再顺序按“↑↓→←↑↑←→→↑”	变为失重状态
按住“Y”再顺序按“←←↑←→→↓↑”	变成破坏敌车的对战 MODE
按住“Z”再顺序按“←→←→↑↓↑↓→←↓↑→↓←”	敌我车辆都变成 Q 版

改变敌车等级

同时按住 START 和 X＋Y＋Z，再按↑↓，这时敌车的等级便可由你随意更改，按↑增加，按↓减少。

SS 花组对战方块 秘

广州　张超

挑战超高等级

在一人专用模式中的ルール选择画面中停在バスルー项，按住→＋R，再按“A”，这时就可自由选择 1 至50 的等级。

如果同时再按→＋R＋X 再按“A”就可以选择 51 至 59 的等级。

SS VGOAL97 秘

河南洛阳　马万起

裁判与守门员参加的比赛

在“SUPERSTAR”或“SUPERSTAR PK”中，在两队队旗都鼓动的时候，按住“L”、“R”、“Y”之后再按住“A”和“C”。这样 1P 会穿上守门员的衣服，2P 会穿上裁判的衣服。

SS 三国志Ⅴ 秘

南宁　苏东

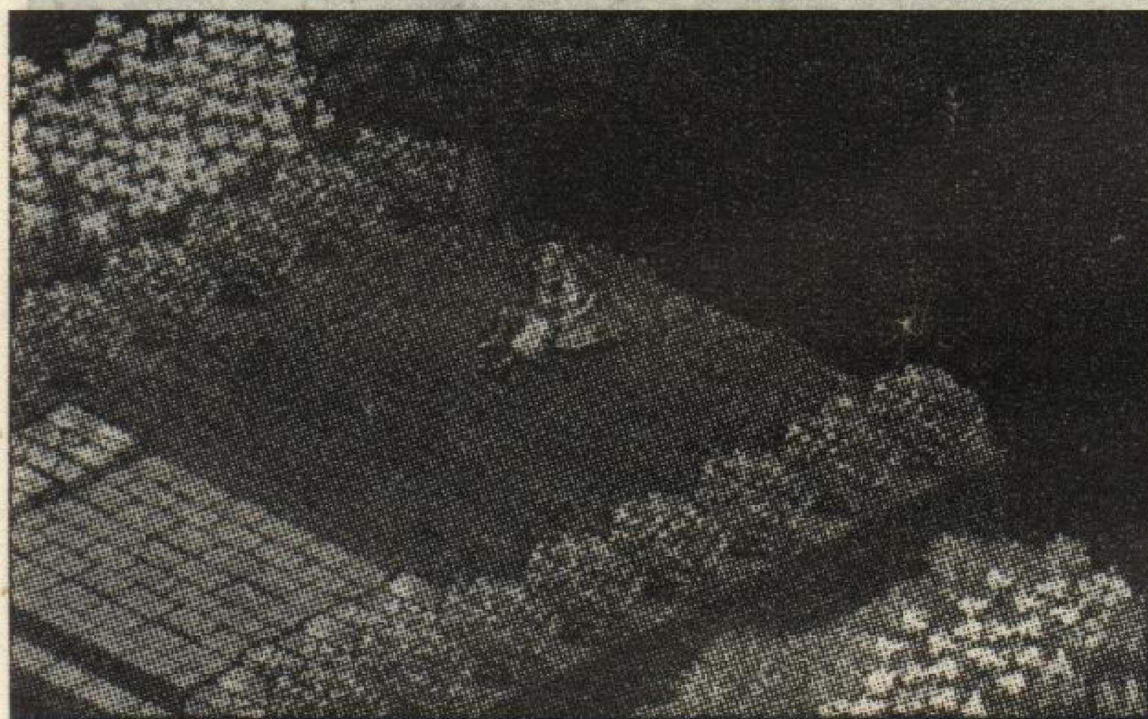
拥有遁甲天书最简单的方法

遁甲天书所携带的特技在战斗中非常有效，如果玩家想游戏初盘便拥有此书，可以登录一名各项能力值都非常高的新武将，然后再把游戏选到“幻想”，这样这名武将就可以拥有此书。

聖域爭輝

故事简介

在传统的战略游戏当中，加入了角色的成长要素，及如同RPG一般的动人剧情，和鲜明的角色个性。这款由大宇资讯MIDEAL「理想果子」小组首作的战略角色扮演游戏，融合了强大的美术制作班底及程式设计群，将以动人的故事及配乐，为您演出一场：如同舞台剧般感人的梦幻故事。



山丘上，微风轻拂树梢，发出沙沙的声响。午后的阳光，偷偷穿过叶间的细缝，照耀著在摇床上轻睡的艾雷克。

『啊……』艾雷克伸著懒腰『睡得好舒服啊……啊……呀』

艾雷克由摇床上摔了下来，两脚突兀的高举在半空中抽蓄著。

「哇哎哎！痛呀！」「昨天的真好玩呀！今年的庆典真是够热闹的！」

西尔法阖著眼，慢慢的坐了起来，试图使自己更加清醒……

在他们身旁，剩著一些酒瓶与点心，彷佛已经过了一夜的狂欢。



「喔！嗯，头有点痛……艾雷克，你杵在那儿干嘛?!」

「哈哈！昨天就叫你不要逞强的，还喝一桶？」艾雷克笑著说。

他站在一个可以看得到村子的地方，远眺这美丽的村落。

听说我们的村子是有狼王守护著的，很少有敌人敢来。」

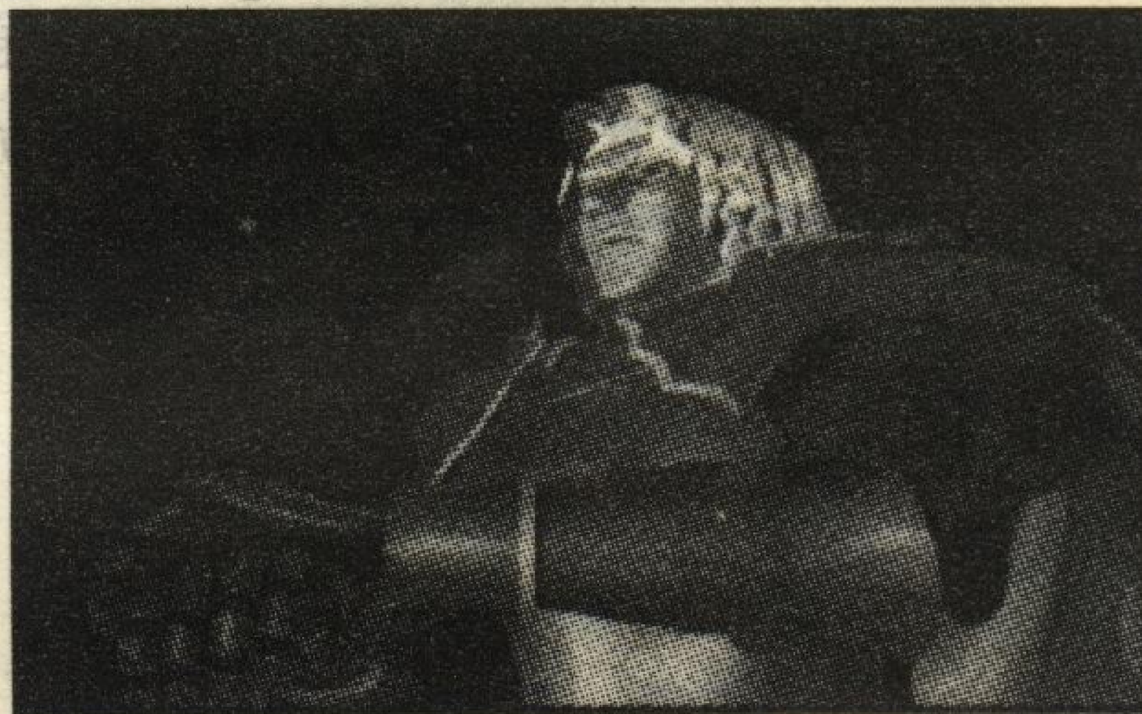
西尔法说道：「不然在这次的战争中，大概也逃不过被毁的命运吧。」

「唉～他们究竟在争什麼呢？有什麼好争的，像这样快快乐乐的不是很好吗？」

艾雷克对部落与部落、国与国之间的战争感到非常的厌恶：都是有血有肉的人，这样子杀来杀去，不知又有多少人要受苦了。」

我想大概都是在争一些贵族之间的权力吧！」西尔法若有所思的说道：那些大多不是我们所能理解的：或许在哪一天……

我们自己也深陷其中，或是也有那样的权力时，大概也不能避免这样的事情发生吧?!」



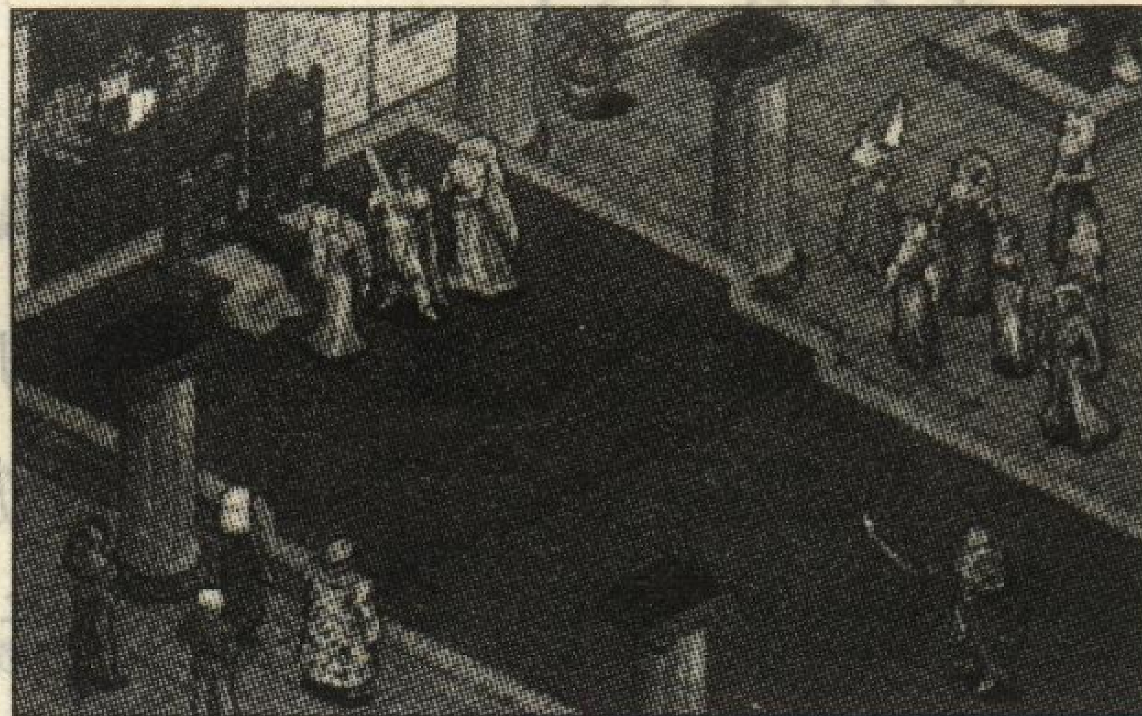
嗯?!我也不知道！」艾雷克抓抓头傻笑著，「我想……我也可能会变成这样吧?!」西尔法一反常态的正经起来……

「哇靠！你什麼时候又变成王公贵族啦?!」艾雷克打断了 西尔法的思绪，「我?!哇……哇哈哈！」西尔法傻笑著。

村落中，一对兄妹开心的玩著踩石子，无邪的笑靥在稚气的脸上绽放开来。

美丽的村落，神话的传说，开始了这个交织爱恨情仇的故事……

「圣域争辉」的地图表现，小组成员历经三日不眠不休的……玩耍後，决定采用如「破坏神传说」一般的斜向四十五度视角来制作地形，并且极力克服制作上的困难，使得战略地图不再枯燥难看。丰富的物件、多样化的场景，辅以3D制作的地物造型，会让您误以为……这是否是一款十足的RPG游戏……?!

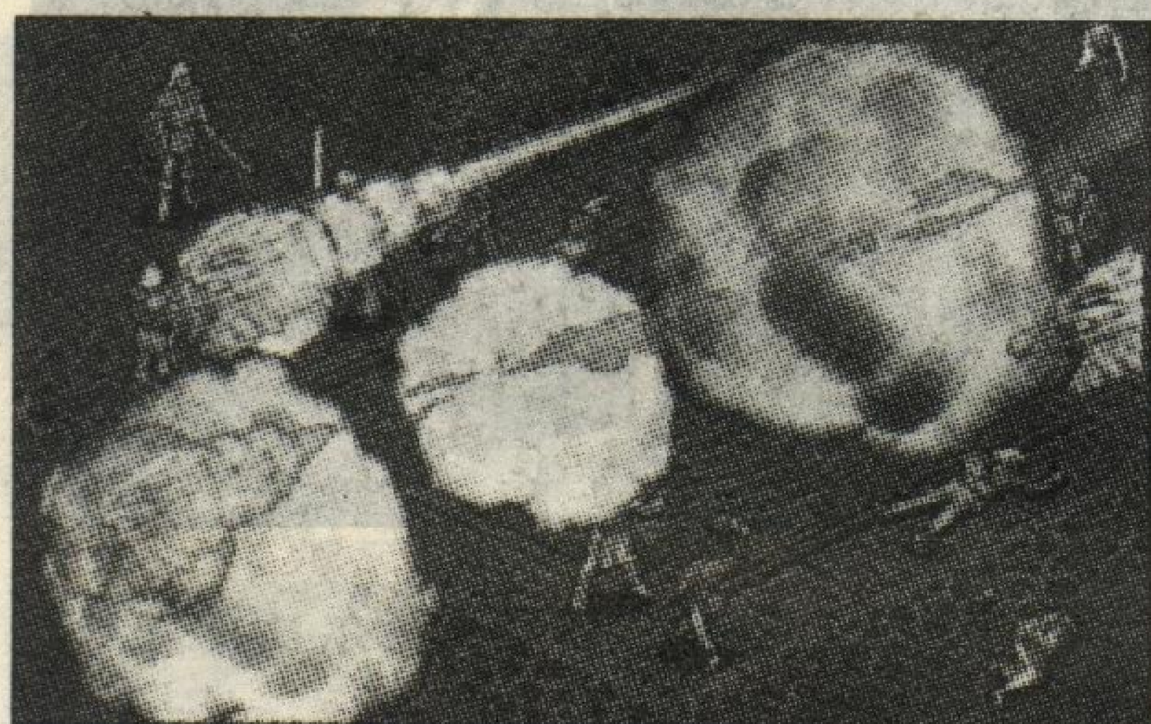


游戏中每一位主要角色，经由造型师与编剧人员讨论後，以感性华丽的水彩笔触展现，一张张具有特殊风味的角色设计稿就此诞生。游戏中的角色造型完全依据原稿绘制，所有人物造型均以漂亮的身材比例出现，近百个小角色各个栩栩如生、神气活现，有温柔婉约的动人美女，和气度万千的贵族王子；也有俏皮可爱的野丫头，和风流倜傥的男主角，更别忘了那些阴险狡诈凶狠的敌人，总是龇牙裂嘴的随时向您杀来。众多的角色在舞台上，演出一段段让人或喜、或忧、或快乐、或愤怒的桥段。搭配了精彩的战斗与华丽的法术效果，将带给您不同的R.SLG新体验。

精美的设计

相信不少朋友们,都体会过「红色警戒」那样,方便无比的滑鼠界面吧?当然,回合制的斜向3D游戏是不太可能像「红色警戒」一般,只要用滑鼠一框 就能控制大部份的战斗部队。但游戏中的界面已做到相当程度的简化,您只要将心思用在如何打败敌人即可 方便的「锁定」功能:只要您让我方的角色去锁定敌方角色,我方的角色就会依照其「个性」,去「处罚」敌人啦!

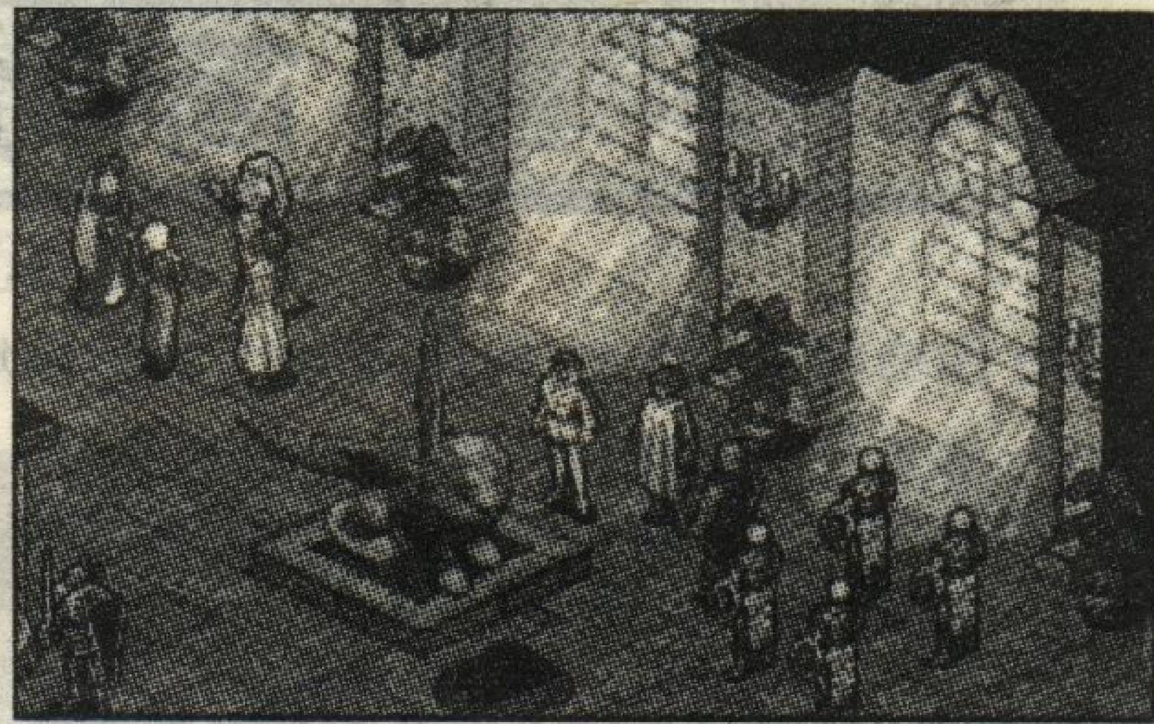
对了,上文中提及角色会依照其「个性」去行事,这可是连敌人的战斗AI也不例外哟!敌人的AI的灵活程度大概是您暂时无法体会的。我们尽量避免了作弊式的计算方法,希望能让您能痛痛快快的玩完这个游戏,而不是把时间浪费在...用修改工具去调整主角的体力与等级。



是否还记得「仙剑奇侠传」的配乐呢?该游戏的配乐人员,在作完了「仙」片後,就被大家关在金防部反省,以弥补各位玩家看到悲惨结局的不爽心情!听说「仙剑」的故事会那麽悲惨、迷宫太难……(全是拜音乐太悲惨所赐的)在经过了一年余的「闭关」与「反省」之後,该配乐人员终於回来了。



「圣域争辉」的在配乐部份,秉持著大宇优秀的配乐传统,将针对每段故事、每个场景及不同的战斗气氛,极尽所能的营造出动人的情境与澎湃的气势。游戏音乐将以全程CD音轨的方式录制,展现出不同於以往的新配乐感觉。



本游戏预计在97年暑假上市,目前售价未定。

游戏类别 战略角色扮演(回合制)

硬体需求:486DX2-66以上,8MB RAM,VGA显示卡,滑鼠,CD-ROM

系统需求:IBM-PC 100% 相容电脑,MS-DOS 或 WIN95 相容作业系统

匕首雨
~任务指引

荣耀之路－连续不断的任务

您从 Privateer's Hold 的底部开始进行游戏。这个小地下城是给新玩家的训练场。Privateer's Hold 的完整引导在下一段。当您离开地下城的时候，您该是一位二级的人物且有相当的装备。主要故事：通常被视为任务，有六个开端。当您和下列王室之中某个特别人物交谈时便会开始：Queen Aubk－i、Cyndassa、Prince Helseth、Princess Morgiah、Princess Elysana 以及 Prince Lhotun。这些人大部分在 Wayrest 城堡内，且不需要依特定次序拜访。然而，提供任务的人至少需要有点喜欢您，并且您必须拥有足够完成他们愿望的最低等级。为这些人物完成一些随机任务足以提升您对他们的声望。注意，和其他任务不同，主要故事的任务会一直留在您的日志上，直到下一个主要故事任务开始。

皇帝的指示

出处：Lady Brisienna
地下城：无
最低等级：无
关键技巧：待在 Daggerfall 王国内两个礼拜
故事大纲：告诉您去拜访 Daggerfall Wayrest 及 Sentinel 的城堡
预备任务：无
下个任务：无

当您爬出 Privateer's Hold 一两个礼拜内会收到一封信－您得待在城镇里才收的到。利用快速旅行萤幕选一个到地图另一边得花上数星期的单程旅行，当您抵达时信也刚送到。在信中，Lady Brisienna 自称是皇帝的密使。她会给您一个在 Daggerfall 境内城镇与酒店的名字请您去见她。若您一个月後未现身，您将收到第二封有类似邀请的信函。若您仍不回应，她将送出第三封信告诉您以後您得靠自己了。这任务唯一的目的是给您一些背景资料并指引您前往 Daggerfall、Wayrest 与 Sentinel 的城堡。一旦 Lady Brisienna 传达了她的讯息，她将会躲起来一直到故事後段才会再出现。若您不去见她，唯一的结果便是您对她与皇帝的声望将下降一些。

探望 Nulfaga

出处：Aubk－i
地下城：Shedungent in Wrothgarian Mountains
最低等级：3
关键技巧：对 Nulfaga 敲击滑鼠钮 并将结果带回给 Aubk－i
故事大纲：给您 Nulfaga 的位置 及到达的捷径
预备任务：无
下个任务：Mynisera 的信件

这王后的任务十分简单。她关心 Gothryd 的祖母，巫师 Nulfaga。自从她儿子 Lysandus 死後，Nulfaga 便将自己关在 Shedungent 城堡内。Aubk－i 只想知道 Nulfaga 过得好不好。当您在她身上敲击滑鼠，Nulfaga 便语无伦次，说著模糊不清的话，似乎和她儿子的死有关。当您返回 Aubk－i 处时，王后将"说" Nulfaga 心理不正常。没多久。Aubk－i 会送给您一封信请您再帮她完成一个任务。

怪兽

出处：Cyndassa
地下城：Daggerfall 内任一座
最低等级：5
关键技巧：准备一把银制的武器 别让狼人咬您
故事大纲：提供有关皇帝信件的线索
预备任务：无
下个任务：皇帝的信差

Cyndassa 要您杀死一个狼人。她首先并不说明为什麽。当您杀死它後，却留下一副和 Cyndassa 很像的人类尸体。返回交差後，她才说那狼人其实是她的兄弟。她只想使他脱离悲惨的命运并避免他再滥杀无辜。成功地完成任务後，Cyndassa 告诉您 Aubk－i 有接到皇帝的来信－即使上面写著是要给 Mynisera 的。有了这个资讯，现在您能和 Mynisera 说话并得到她的任务。

Elysana 的长袍

出处：Princess Elysana
地下城：无，Lord Castellian 在 Wayrest 内的王宫(随机决定的)
最低等级：6
关键技巧：别穿上长袍
故事大纲：得知 Totem 的存在
预备任务：无
下个任务：无

PrincessElysana 看起来似乎是个高尚且甜美的女孩，是想要送一件长袍给一个求婚者－Lord Castellian。她请您送这件衣服，她很"好心"地在那件长袍上施加魔法，无论谁穿上它便会召唤七只翼魔诱惑者来杀他－而您便成为杀人的帮凶。Lord Castellian 的人民在翼魔出现後将不再喜欢您，且在您离开王宫後，他们仍持续追杀您一阵子。这个任务和主要流程并没有关系，除了知道 Totem 的存在及 King Eadwyre 很想得到它外。但是它也显示出 Princess Elysana 是个不可信赖的人。过一会儿，她将提供您另一个任务，而那却是一个陷阱。

Morgiah 的婚礼

出处：Princess Morgiah
地下城：Scourg Barrow in Dragontail Mountains
最低等级：3
关键技巧：读那封信
故事大纲：King of Worms 的位置、Gortwog 持有皇帝的信、及知道如何经由 Cyndassa 联络 Mynisera 再联络 Gortwog，呼！
预备任务：无
下个任务：巫妖的灵魂

Princess Morgiah 想请您送封信给巫术师，特别是给在 Scourg Barrow 的 King of Worms。相对的，她将告诉您有关皇帝信件的消息。她的信件是答应给 King of Worms "她的第一次"(不，不是她的第一个小孩)若他能安排使她嫁给 King of Firsthold。他会给您一封信交给 Morgiah 同意这笔交易。这会建立起匕首雨故事的片段，因此不再多说。至於在这故事中的暗示，则是您知道如何找到 King of Worms。偶尔去拜访他并接一些零星任务。他会成为您有用的夥伴。Morgiah 告诉您只有 Mynisera 能与 Gortwog 交涉。然而，想和 Mynisera 接触则得和她的仆人－Cyndassa 保持良好的关系。

勒索

出处：Prince Helseth
地下城：无，Lord Castellian 在 Wayrest 内的城堡(随机决定的)
最低等级：4
关键技巧：读这封信

故事大纲：Wayrest 在 Lysandus 死去那天曾派出一群顾问

预备任务：无

下个任务：Barenziah 之书

Lord Helseth 需要送一封信给 Lord Castellian。这封信却变成一桩勒索事件。若您读了这封信，您对 Wayrest 贵族的声望将下降且会不断地被 Lord Castellian 的人攻击，因为您知道的太多了！但谁在乎？这封信太有趣了，非读不可。事实上您能将这封信送给 King Eadwyre，Queen Barenziah，Princess Morgiah，Princess Elysana 或 Lord Woodborne。然而，只有 Lord Woodorne 与 Princess Elysana 有兴趣。他们会反过来利用此信破坏 Prince Helseth 企图夺取王位的计画。您从 Helseth 处得知 Wayrest 曾在 Battle of Cryngaine Field 时派遣顾问到 Lysandus 处。兽人突袭这群顾问，但仍有一些人逃过一劫。在此任务後，您会收到 Queen Barenziah 的信要给您另一个任务。您应该知道 Wayrest 的王室家族成员都是一群以卑鄙手段陷害别人的混蛋。

遗漏的王子

出处：Prince Lhotun

地下城：随机决定

最低等级：5

关键技巧：在 Sentinel 附近逗留 7 天 问许多谣言

故事历程：Lysandus 和 Medora Direnni Tower 与 Medora 的位置

预备任务：无

下个任务：彩绘真相

在 Sentinel 曾有三个王子。现在只有两位。Prince Lhotun 要您去找出他哥哥，Prince Arthago 到底发生了什麽事。官方说法是说 Prince Arthago 死於不知名的疾病。数天後，您会接到一封从 Underking 的手下送来的信，指引您去调查当地的一座地下城。哪里您可找到一封死去的 Prince Arthago 所写的遗书，指控他父亲将他留在那里等死。King Camaron 已去世多年，由其遗孀，Queen Akorithi 继位。Arthago 的信能交给下列五人之中任一个：Prince Lhotun、Queen Aubk－i、Queen Akorithi、Prince Greklith 及 Prince Vhosek。最後三个，都是 Lhotun 的家人，将指控您想勒索他们。您和这王宫的声望将一落千丈，您的法律声望也是。Aubk－i 则非常悲伤，但并不会做任何事。将信交给 Lhotun 而他会告诉您有关 Medora，Daggerfall 的宫廷巫师，和 Lysandus 的爱情故事。他更进一步说 Medora 被驱逐到位於 Balfiera 岛上的 DirenniTower。

皇帝的信差

出处：Mynisera 王太后

地下城：无

最低等级：5

关键技巧：无

故事大纲：无

预备任务：怪兽

下个任务：兽人的解放

成功地完成 Cyndassa 的任务将开始 Mynisera 的任务。他派您去乡下追捕送信的信差。信差说信上是写著"给 Daggerfall 的王后"，也就是把信送交出去的人。然而在写信时，Mynisera 是王后而 Lysandus 是国王。当信差到达时，Aubk－i 是王后而 Gothryd 是国王了。当您在国内闲逛时，Mynisera 发现 Princess Morgiah 知道信件在哪里。Mynisera 要您去和 Morgiah 见面。Mynisera 也留下几条线索说 Lysandus 的尸体永远都不能恢复，且她则指控 Wayrest 背叛他们。

Mynisera 的信

出处：Queen Aubk－i

地下城：随机决定的

最低等级：3

关键技巧：无

故事大纲：无

预备任务：探望 Nulfaga

下个任务：无

Queen Aubk－i 召见您进行另一件任务。这次她怀疑 Mynisera，Gothryd 的母亲、王太后及 King Lysandus 的遗孀。Aubk－i 要您前往 Mynisera 的私人堡垒并找出她偷带出 Daggerfall 城堡的文件。这份文件最後变成令人难堪的信件与 Lysandus 及其他家族成员的日志。虽然它们并，没有价值，但 Aubk－i 读完後则批评 Lysandus 的不忠。

巫妖的灵魂

出处：King of Worms

地下城：Castle Sentinel

最低等级：7

关键技巧：咒法防护物品

故事大纲：Underking 的真实故事

预备任务：Morgiah 的婚礼

下个任务：Totem，Totem，谁拿了 Totem？

King of Worms 有奇怪的送信方式。当您升到第七级後没多久，他便派遣僵尸来送信。您必须杀了它才能得到这封信。收到信後，您必须前往 Scourg Barrow 并通过一些怪兽，抵达 Hall of the Necromancers。您从 King of Worms 得到的任务是带给它一只巫妖的灵魂。不是随便一只－而是 Sentinel 的前任王子，目前正在地下城游荡。当您带回这个灵魂，King of Worms 将告诉您 Underking 的真正本质。Tiber Septim 并不是独自征服了 Tamriel。他有个值得信赖的魔战师 Zurin Arctus。King of Worms 不知道为什麽（虽然您待会儿便可看到），背叛了他的魔战师。Zurin 死了，但他的身体却继续活著。King of Worms，身为一个巫术师，对此并不十分在乎。蛰伏许久後，Zurin 便以神秘的 Underking 重新出现。

Barenziah 的书

出处：Queen Barenziah

地下城：Orsinium，可能是 Scourg Barrow

最低等级：9

关键技巧：迅速抵达 Orsinium

故事大纲：希望知道 Gortwog 有皇帝的信

预备任务：勒索

下个任务：无

每个人年轻的时候都做过蠢事。Barenziah 只做过一件。如今，这件事却使她困扰。她曾向某人对於她生命中不同的事件私下地告解忏悔。那个人却决定将它写下来。不幸地，有人找到一些章节并卖给 Gortwog，兽人的首领。若这些文章被公开，将会使 Barenziah 与皇帝丢脸。若您想知道更多细节，接下这个任务并自己去读那些文章。Barenziah 要您从 Orsinium 要塞中偷回这些手稿。若您浪费太多时间，巫术师们便会从 Gortwog 那儿将它偷走。万一这真的发生，Gortwog 会派一位僧侣以魔法送信给您。僧侣告诉您手稿在 Scourg Barrow Gortwog 将付钱以得回它。现在您得选择将书送回给 Barenziah 或是给 Gortwog。不论您给哪位，他都会比较喜欢您，而另一位则比较不喜欢您。而不论如，巫术师们都会恨您。较好的方式是迅速到 Orsinium，找到文章并带回给 Barenziah。她将会告诉您一些资讯作为回报。而 Gortwog 只会给您钱，且您将可少去一个地下城练功。Barenziah 说 Gortwog 有皇帝的信，虽然搜索 Orsinium 并不会发现。她也会提到 Totem 及 Gortwog 想拥有它的野心。

彩绘真相

出处：Queen Akorithi

地下城：Wayrest

最低等级：5

关键技巧：无

故事大纲：希望知道 Wayrest 的士兵杀死了

Lysandus
预备任务：遗漏的王子
下个任务：古代看守者

Queen Akorithi 给您一封信请您去见她。她会给您一个任务是到 Wayrest 城堡深处寻找一幅魔法画。这幅画会显示并说明有几个 Wayrest 的士兵和一个 Daggerfall 的士兵在争吵。其中一个 Wayrest 士兵杀了这位 Daggerfall 的士兵。Queen Akorithi 拒绝向您解释其意义。那位 Daggerfall 的士兵即是 Lysandus。在 Helseth 的任务中，他告诉您在 Battle of Cryngaine Field 前 Wayrest 的顾问曾和 Lysandus 会面。聪明的玩家应该将这两个故事联想在一起。

兽人的解放

出处：Mynisera
地下城：Orsinium
最低等级：5
关键技巧：无
故事大纲：Totem 被发现，而 Woodborne 拥有它
预备任务：皇帝的信差与 Morgiah 的婚礼或 Barenziah 的书
下个任务：无

当 Barenziah 及 Morgiah 告诉您 Gortwog 拥有皇帝的信件时，只有 Mynisera 能和他交涉。Mynisera 给您一封信答应帮助 Gortwog 建立一个自由且中立的兽人国家－若他归还皇帝信件的话。Gortwog "准许"您以自己的方式在 Orsinium 中寻找他的信。信上写著"给 Mynisera，Queen of Daggerfall"，里面则说 Totem of Tiber Septim 已经被 Wayrest 的贵族，Lord Woodborne 找到。尽管皇帝对那王宫还有一点影响力，他要求 Mynisera 试著说服 Lord Woodborne 放弃 Totem，不幸地，这封信却到不了 Mynisera 的手中，取而代之的是 Queen Aubk－i。尔後您将明白 Totem 已从 Lord Woodborne 处被偷走且现在在 Daggerfall 城堡的地下城内。咦，我真怀疑他们如何知道他拥有它？

古代看守者

出处：一位 Underking 的手下
地下城：Llugwych
最低等级：8
关键技巧：无
故事大纲：Lysandus 尸体的所在地
预备任务：彩绘真相
下个任务：Lysandus 的启示

Underking 十分保护 the Blades。当他仍是 Tiber Septim 的魔战师时，the Blades 是 Tiber 的私人保镖。400 年後他们仍对帝国以及皇帝效忠，但对於 Tiber Septim 的理想与法规更为忠诚。虽然 Underking 或许被 Tiber Septim 背叛，他仍然相信他的理想。King of Worms 已放置了一个受诅咒的魔法物品在 Llugwych 城内，the Blades 的总部 Underking 的手下要您将它取出并带给他。这将可解除 the Blades 的威胁及使 King of Worms 的计画曝光。他将诅咒去除并把它送给您作为奖赏。他同时也告诉您 Lysandus 被埋在 Meneria 境内一处秘密的坟墓里。

Medora 的自由

出处：Medorar
地下城：Direnni Tower 与 Shedungent
最低等级：8
关键技巧：准备好迎战不死生物　尤其是吸血鬼
故事大纲：释放 Medora
预备任务：遗漏的王子
下个任务：安眠尘土

阎王并不会因一位和人通奸的女人而生气。King Lysandus 把他的宫廷巫师，Medora，当作他的爱人。Queen Mynisera 也睁只眼闭只眼过了好儿年。然而 Lysandus 却计画放弃王位并和 Medora 私奔。当 Mynisera 发现时，她便将 Medora 赶到 Direnni Tower 并设下魔法将她困住。既然 Mynisera 并不是个巫师，便有许多关於是谁施魔法及她付多少钱的谣言传出。若您顺利穿过 Direnni Tower，您将发现 Medora 在一间狭小却舒适的房间。在那里，她将告诉您只有巨大独角兽的号角才能释放她。而唯有 Nulfaga，在 Shedungent，才有一支。既然 Nulfaga 已经疯了，您只得搜遍 Shedungent 寻找这支号角。

安眠尘土

出处：King Gortwog，兽人首领
地下城：随机决定的
最低等级：10
关键技巧：准备好面对不死生物
故事大纲：得到尘土以安抚 Lysandus
预备任务：Medora 的自由
下个任务：Lysandus 的启示

此任务实际上并非由 Gortwog 开始。Medora 会以幻象和您说话。她告诉您 Gortwog 拥有安眠尘土可安抚 Lysandus 的灵魂。因此您必须前往寻找 Gortwog。Gortwog 告诉您哪里可找到这尘土－附近的一座地下墓穴。然而，他这个讯息的代价是要 Medora 帮忙 "Tiber Septim 的心"。其实就是 the Mantella。既然 Medora 比较关心 Lysandus 而不在乎 Tamriel 是否会有世界大战，她当然欣然同意。这尘土被包在一封过去 Gortwog 所写的信里。上面说 Gortwog 试著突袭 Wayrest 的刺客以拯救 Lysandus。当您将尘土交给 Medora 时，她告诉您需要一个月的时间准备。离开那里，接一些零星任务，赢得一些宝藏後再回来。如此您将可接另一个任务。

Lysandus 的启示

出处：无
地下城：Direnni Tower 及 Lysandus 坟墓
最低等级：10
关键技巧：别忘了带尘土
故事大纲：拿尘土去安抚 Lysandus 的灵魂
预备任务：古代看守者与安眠尘土
下个任务：Lysandus 的复仇

这个任务在 Gortwog 的任务一个月後开始。Medora 准备好了安眠尘土并交给您。她告诉您这尘土只能安抚而不能驱散他。只有 Lysandus 知道什麽东西才能使他满足，并将他的灵魂送回 Oblivion Medora 不知道到哪儿去找 Lysandus 的坟墓。您必须从古代看守者任务或 Elysana 的背叛任务中发现。一旦您抵达坟墓，敲集盒子，尘土会自动生效。Lysandus 的灵魂会出现且告诉您 Lord Woodborne 就是那位杀手。要驱散灵魂唯一的方法就是 Lord Woodborne 被杀或遭受极大的不幸。Lysandus 将会把 Woodborne Hall 标示在您 Wayrest 的地图上。

Lysandus 的复仇

出处：无
地下城：Woodborne Hall
最低等级：10
关键技巧：先使用非伤害性法术在 Woodborne 身上　或只拿走他的日志
故事大纲：Lysandus 的鬼魂报了仇并离开 Nulfaga 清醒过来
预备任务：Lysandus 的启示
下个任务：无

没有人要求您开始这个任务。但现在您应该知道要做什麽。进入 Woodborne Hall 并杀了 Lord Woodborne。Lord Woodborne 看起来和其他骑士一样，所以小心点。当您第一次攻击 Lord Woodborne，他将会施三种法术：咒法反射、护盾术及治疗术。若您是个施法者，首先用所有非伤害性法术攻击。不论您专精哪个技能，别在第一次攻击时浪费物品或法术来伤害他。这都会被治愈。事实上有另

外一个方法。Lord Woodborne 有一本日志藏在这里，找到这本日志并交出去，给 Akorithi 则不会发生任何事。她会收下这本书并烧了它。给 Aubk－i、Gothryd 或 Elysana 将会大大地降低您的法律声望并出现许多杀手。给 Barenziah、Eadwyre 或 Helseth 则会使 Lord Woodborne 被逮补及被处决。给 Medora、Mynisera 或 Nulfaga 会使 Lord Woodborne 被魔法杀死。Gortwog 与 King of Worms 会留下这本书勒索 Lord Woodborne。因此，要完成任务，您必须交给下列人物之一：Barenziah、Eadwyre、Helseth、Medora、Mynisera 及 Nulfaga。这任务是 Lysandus 系列最後一个。成功地完成它，您便完成了一半原本皇帝交予您的任务。其余的便只剩下 Totem 系列的任务了。

The Mantella 的出现

出处：无
地下城：无
最低等级：无
关键技巧：确定现在某个重要人物喜欢您
故事大纲：知道有关 Numidium 与 the Mantella 的事情
预备任务：兽人的解放
下个任务：无

这并不算是个任务，却是主要故事中的一幕。当您完成了兽人的解放任务後，有人会给您一封信。事实上若有一些重要的个人或团体喜欢您，您可能会收到不只一封信。信中告诉您 Numidium，及 400 年前 Tiber Septim 如何用这个伟大的铁魔像来帮他建立帝国。拥有 Totem 的人便能控制 Numidium。若这些人物或团体之一真的很喜欢您，也会告诉您有关 the Mantella 的消息。Tme Mantella 是一颗巨大的绿宝石，也是 Numidium 的心脏。这是用 Tiber Septim 自己的心所创造出来的。单独一件 Totem 并没有价值。The Mantella 必须被放进 Numidium 的体内才能启动它。

Elysana 的背叛

出处：Elysana
地下城：无
最低等级：无
关键技巧：除非您不知道 Lysandus 的坟墓在哪里　否则不要接这个任务
故事大纲：无
预备任务：兽人的解放
下个任务：无

Princess Elysana 被许配给 Lord Woodborne。她曾杀了 Lord Castellian 因为他竟敢向她求婚并阻止 Wodborne 的计画。她并不是个好女孩。如今她过来要求您保护她的表姊妹（事实上是位妓女）到一个未指定的地点。可能有人会给您一项和 Totem 任务有关的物品。醒醒吧！这是个陷阱！快跑！若您接下这个任务，将会有许多人来要您的命。接下这个任务唯一的理由就是您没有完成 Underking 的任务。其中一明杀手身上有一张显示出 Lysandus 坟墓所在地的便条纸。这也是 Lord Woodborne 告诉他们掩埋您尸体的地方。

Totem，Totem，谁得到 Totem？

出处：Lady Brisienna
地下城：Daggerfall 城堡
最低等级：14
关键技巧：试著确定大部分人喜欢您　准备好水肺术药水／法术
故事大纲：决定谁将控制伟大的 Numidium
预备任务：Lysandus 的复仇　巫妖的灵魂与兽人的解放
下个任务：前往 Aetherius

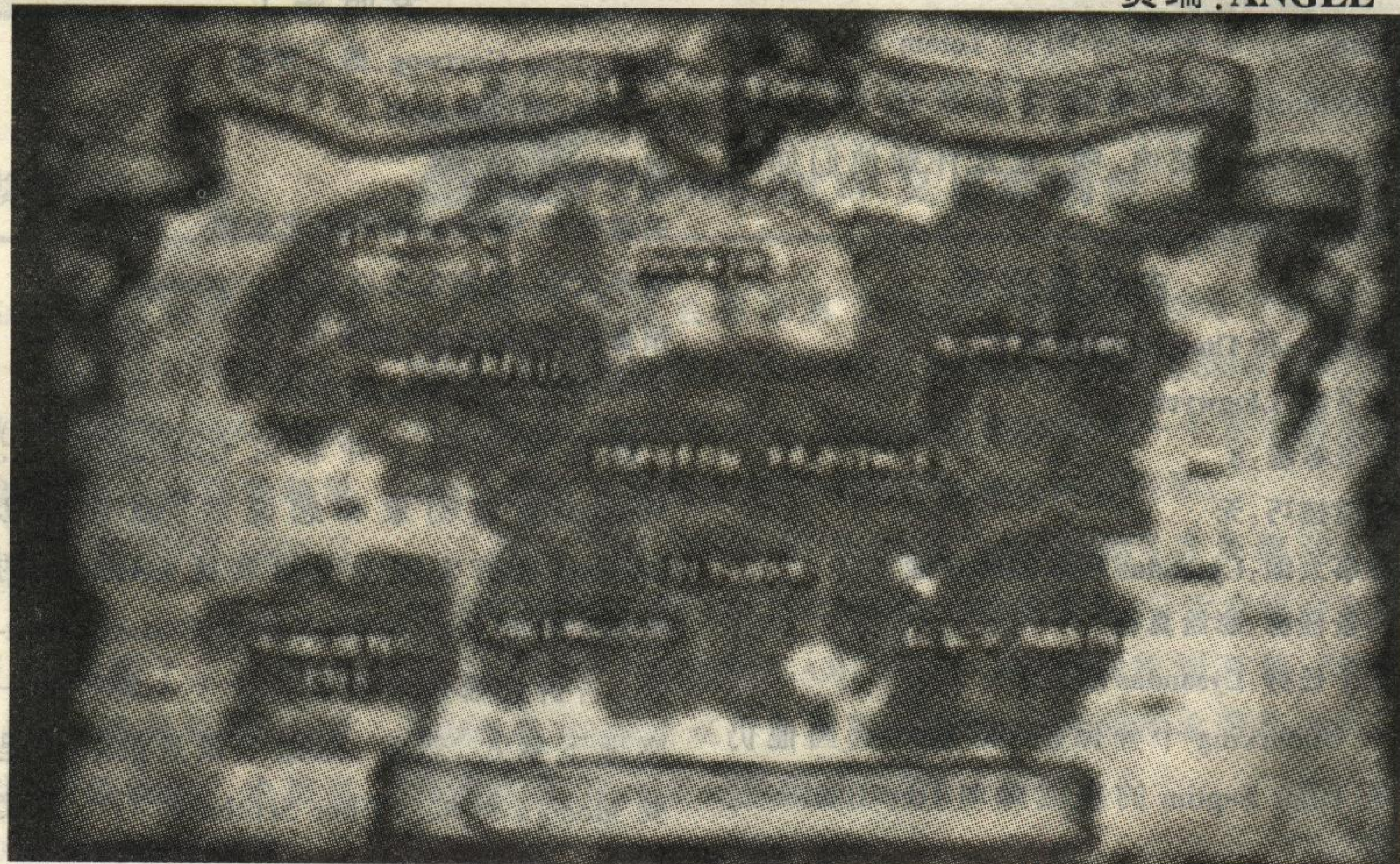
在 Lysandus 的复仇、巫妖的灵魂与兽人的解放任务完成後，Lady Brisienna 会送给您一封信。Gothry 已从 Woodborne 处偷走了 Tote 并放进 Daggerfall 城堡内。天啊！我真怀疑他怎麼知道 Woodborne 拥有它？Brisienna 要您拿回来并交给她。在这同时，其余五个人也正在决定要如何处置您，Underking，Gortwog，King Eadwyre，Queen Akorithi 及 King of Worms。若他们喜欢您，他们会送给您一封信承诺若您将 Totem 交给他，将可获得一笔巨大的财富。若他们不喜欢您，一旦您走出 Daggerfall 城堡，他们便会派出刺客来偷取 Totem。当您拾起 Totem 时它自己也会和您说话。它警告您只有身负 Tiber Septim 血统的人才可使用它，而它列出了这些人，除上述五人外还有 King Gothryd 与皇帝 Uriel Septim。您有一年零一天的时间决定要将 Totem 给谁。否则它将离开您，再去寻找另一位新主人。决定让谁得到 Totem。基本上您是在决定哪个派系会获胜。您对那团体的声望将急速上升。提醒您－每个人都会遵守诺言除了 King Eadwyre 外。他会收下 Totem 并命令他的卫兵攻击您。即使是 Gothryd，若您归还给他亦可得到一笔小奖赏。

前往 Aetherius

出处：Nulfaga
地下城：Shedugent 及 the Mantella Crux
最低等级：14
关键技巧：拥有许多飘浮的能力
故事大纲：您所选择的派系获得任务
预备任务：Totem，Totem，谁得到 Totem，
下个任务：无

这是 Totem 系列最後一个任务，而且大概是整个主要故事的结局。一旦您将 Totem 交给某人，您就能去拜访 Nulfaga。只有她能将您传送到 Aetherius（另一个空间），the Mantella 的藏身处。到达那里後，您的目标就是 The Mantella，一颗巨大的绿宝石。持有 Totem 者的胜利动画便会出现。Numidium 复活并遵从它新主人的命行事。对所有赢家除了 King of Worms 外，Underking 将会飞出墓穴去取回它遗失的心。这将使它得到它渴望已久的死亡。但也摧毁了伟大的 Numidium。Totem 的持有者操纵 Numidium 的时间已足以使他拥有前所未有的政治力量。King of Worms 则使用 the Mantalle 使自己变成神。而 Tiber Septim 的魔战师与伟大的 Numidium 传说也终告一段落。

责编：ANGEL



湖南长沙今明电子电器专门店

本店经营数年　商品品种齐全　价格低廉　注重售后服务

土星机	1500 元	土星原装枪	260 元	土星组装记忆卡	160 元	PS 原装手柄	180 元
索尼机	1700 元	土星组装枪	150 元	土星加速卡	100 元	PS 组装手柄	100 元
超任原装机	900 元	土星原装方向盘	580 元	土星金手指	160 元	PS 记忆卡	100 元
超任组装机	500 元	土星组装方向盘	380 元	土星飞行手柄	240 元	PS 金手指(鲨鱼卡)	180 元
博士 7(原装)	780 元	土星原装手台	450 元	土星 S 端子线	50 元	PS 端子线	50 元
世嘉机(台产)	260 元	土星组装手台	180 元	PS 原装枪	340 元	索尼土星两用枪	200 元
VR 立体眼罩	2600 元	土星原装手柄	140 元	PS 组装枪	200 元	GB 机	350 元
任 64 机	1800 元	土星组装手柄	65 元	PS 方向盘	300 元	周边设备齐全(放大镜、皮套、镜面、充电器、扩声器、对打线、电源),节目应有尽有。	
GG 机(配二合卡)	800 元	土星原装记快卡	250 元	PS 手台	200 元		

备有全面的次世代软件,批零兼营,欢迎垂询。为了方便机房业主,本店备有性能强,带屏幕显示、免维护、普及型投币控制器,单价 300 元,征国内代理。

邮购部地址:长沙车站路附 37 号长沙电器城湘粤电器商行
(长沙站出站口往前走 100 米过马路即到)
电话:2294835　　邮编:410001　　联系人:龚先生
技术开发维修销售部:2285699　　5461253

广州重振游戏机商行

对症下药医天下病机

妙手回春收众人钱财

本行强大优势——维修实力
最大兼营项目——大批量供应次世代机
及其周边、软件,批发价优

本行最快从香港、日本进货,品种齐全、价格特优;并接各种新、奇周边商品,怀旧产品的订货业务,交件快速。

地址:广州市西堤二马路 8 号南太日用工业品批发市场 A－027 档
批发热线:01398457684　　传呼:020－87146188 呼 12798
电话:020－81857143　　联系人:陈先生、陈小姐
邮编:510131

Neorude

PS的RPG游戏越来越多，其中有不少风格独特之作，《Neorude》也是在这股潮流中应运而生的！照例片头采用了一大段高素质的CG动画，先让玩者过了一下眼瘾！而游戏进行过程中，则是在全3D空间内探索，随着角色的移动视点也会相应的改变。

机种：PS　类型：RPG　厂商：TECHNOSOFT　媒体：CD-ROM



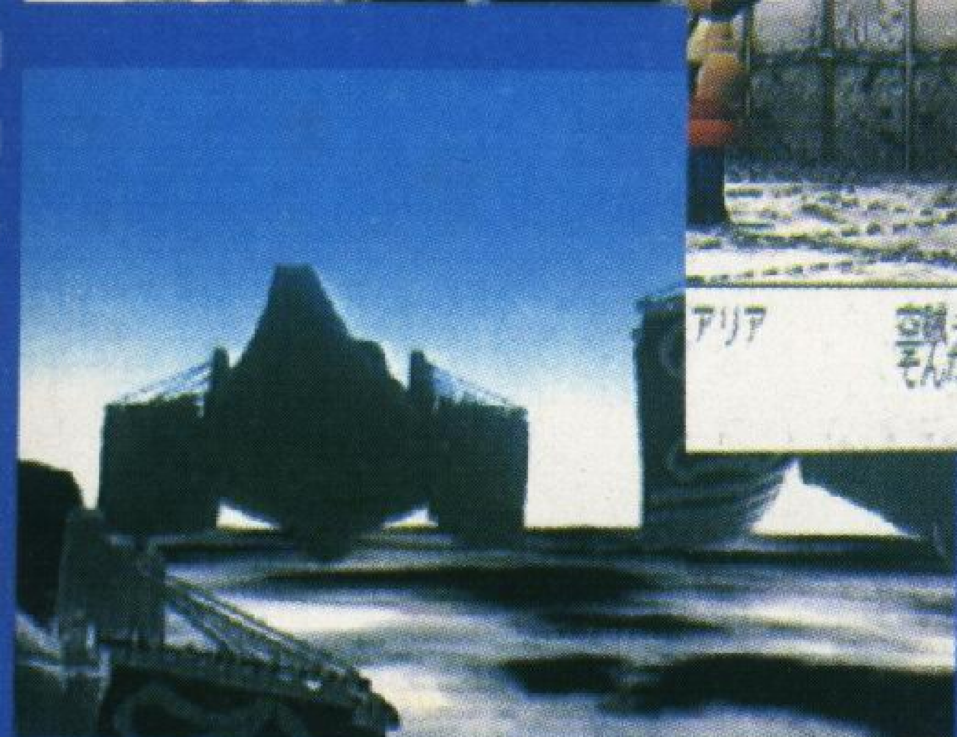








关键的情节中是会穿插CG动画的。











哇，宝箱中冒出了敌人，怎么办？

主角在石柱间跳跃，一不小心就有可能前功尽弃！







取得宝物便可获得经验值，但也要注意平均安排，尽量让主角们能力相当才好！

在迷宫中遇到敌人时可以巧妙的避开但有时为了出口恶气也免不了大打出手！





此次，登场主角共有3位，有些地方需要选择特定的人物。本游戏最吸引人的地方就是众多的谜题，角色的成长也是依靠解谜以获取经验值，其中不少谜题都具有相当高的难度，所以玩者需要多花些心思才行！

The Future Is Now
SNK®

史上最大の格闘の祭典に
ou are the king of fighters.

THE KING OF FIGHTERS '96®

格斗之王 '96 在 PS 登场!



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 邮发代号：52-126 ■ 定价：6.50 元